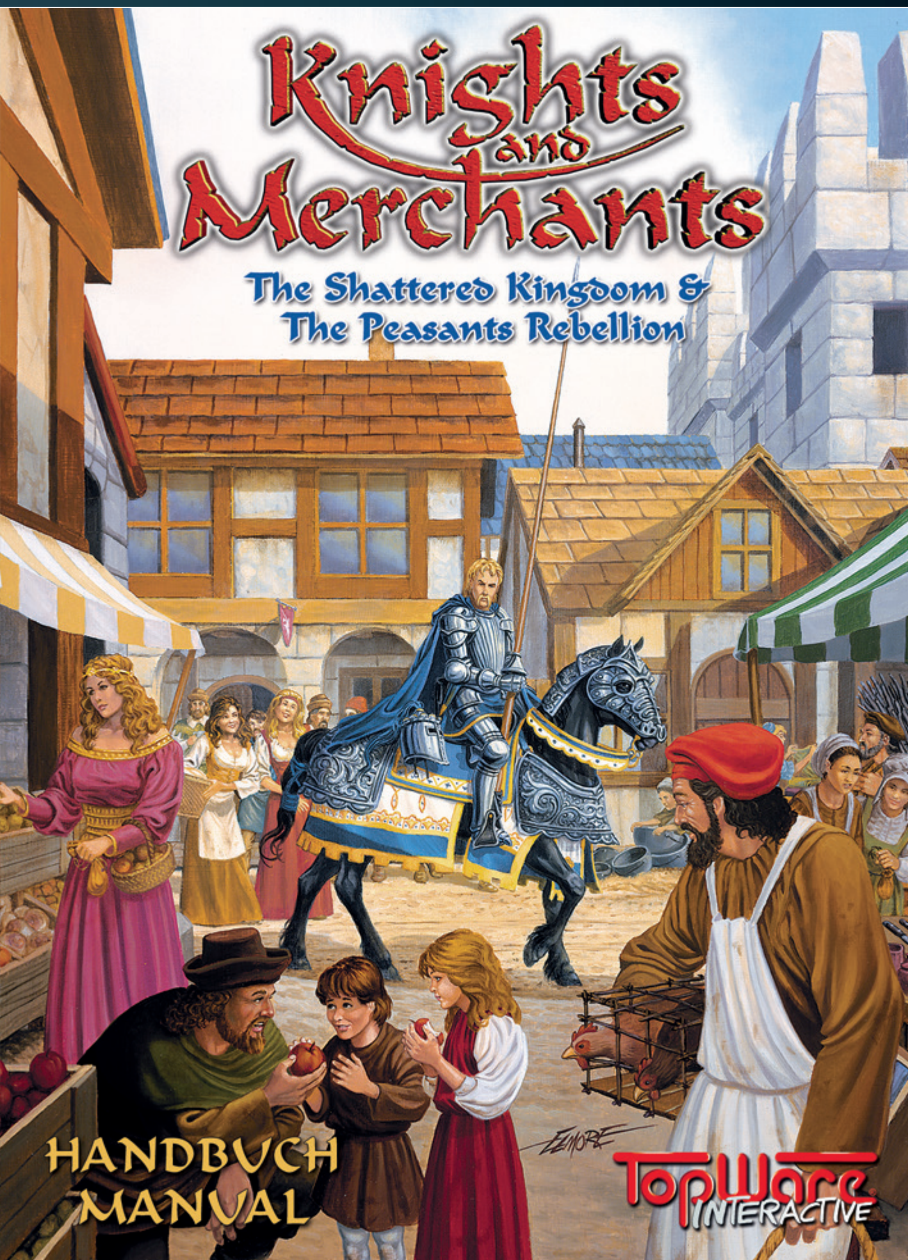
REPLAY NOW



Knights and Merchants
The Shattered Kingdom &
The Peasants Rebellion
ELMORE
HANDBUCH
MANUAL
TopWare
INTERACTIVE

INHALTSVERZEICHNIS | CONTENTS

INSTALLATION

Legt Schwert und Schild beiseite, schaltet Euren Computer ein und startet Windows. Legt anschließend die DVD in das dafür vorgesehene Laufwerk. **"Knights and Merchants"** nutzt die Autostart-Funktion von Windows, d. h. nach dem Einlegen der DVD-Rom erscheint automatisch ein Startmenü mit mehreren Unterpunkten. Klickt bitte auf die Schaltfläche "Installieren". Dies startet das Installationsprogramm. Befolgt anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

Zu Beginn des Spieles seht Ihr das Herz Eurer Stadt vor Euch - das Lagerhaus. Grundsätzlich gilt, dass Ihr mit einem Linksklick auf ein Gebäude oder einen Eurer Untertanen weitere Informationen abrufen könnt, die dann im unteren Teil der Bedienungsleiste erscheinen. Auf diese Weise könnt Ihr zum beim Beispiel den Vorratsbestand aller Waren im Lagerhaus betrachten, welche Euch Euer König zum Aufbau einer Siedlung zur Verfügung gestellt hat. Um nun ein funktionierendes Wirtschaftssystem aufzubauen und Eure Stadt zum Leben zu erwecken, müsst Ihr erst einmal einen Bauauftrag für ein Schulhaus erteilen. Dazu müsst Ihr mit einem Linksklick auf das "Hammersymbol" oder einem Druck auf die Taste "1" das Baumenü aktivieren. Nun erscheint ein Übersichtsfenster, in dem Ihr alle durch eine stellvertretende Zeichnung dargestellten, verfügbaren Bauaufträge seht. Wenn Ihr mit dem Mauszeiger über ein Gebäudesymbol fahrt, erscheint am unteren Bildschirmrand des Spielfensters die Bezeichnung des jeweiligen Gebäudes. Klickt nun auf das "Buchsymbol" (das 2. in der oberen Reihe) und bewegt Euren Mauszeiger über die Landschaft. An einer geeigneten Stelle (s. Kapitel "Bau") könnt Ihr durch erneuten Linksklick den Bauplatz festlegen. Einer Eurer Bauarbeiter wird sich nun ans Werk machen, die betreffende Landfläche einzuebnen. Damit die für den Bau benötigten Materialien (in diesem Beispiel sechs Bretter Nutzholz und fünf Steine) von Euren Gehilfen an die Baustelle geliefert werden können, muss eine Wegverbindung zum Lagerhaus bestehen. Hierzu müsst Ihr bei aktivierten Baumenü Straßenmarkierungen (oben links) setzen. Eure Arbeiter machen sie daraufhin sofort ans Werk, die entsprechenden Stellen einzuebnen. Für jedes Straßenstück wird ein Stein benötigt, der von Euren Gehilfen selbständig herangeholt wird. Sobald die Straße fertiggestellt ist, werden die Gehilfen schleunigst für den Warentransport zur Baustelle sorgen, danach kann der eigentliche Aufbau des Schulhauses beginnen. Unmittelbar nach der Fertigstellung solltet Ihr Euch auf den Bau eines Gasthofes konzentrieren, da er zur Versorgung der Zivilbevölkerung mit Nahrung unerlässlich ist. Achtet darauf, dass stets genügend Holz- und Steinressourcen im Lagerhaus vorrätig sind. des Spieles erläutert.

Die weiteren Arbeitsschritte, die zur Erstellung einer funktionierenden Wirtschaft vonnöten sind, werden Euch in der Trainingsmission - "Tutorial" des Spieles erläutert.

DAS HAUPTMENÜ

Nach dem Start des Spiels erscheint das Hauptmenü. Hier werden Euch folgende Optionen angeboten.

Tutorial spielen: Startet den Trainingmodus. Bevor Ihr in die Schlacht zieht, solltet Ihr diese Option nutzen um Euren Widersachern den Garaus zu machen.
The Shattered Kingdom: Startet die Kampagne „The Shattered Kingdom".
The Peasants Rebellion: Startet die Kampagne „The Peasants Rebellion".
Einzelmission spielen: Spielbeginn eines Netzwerkszenarios für einen Spieler.
Spielstand laden: Führt einen zuvor abgespeicherten Spielstand fort.
Multiplayerspiel: Spielbeginn für mehrere Spieler (Netzwerk).
Credits anschauen: Mitwirkende bei der Entwicklung dieses Produktes.
Programm verlassen: Beendet das Spiel und kehrt zum Windows Desktop zurück

DIE SPIELMENÜS

DAS BAUMENÜ *(Symbol: Hammer / Taste "1")*

Im Baumenü seht Ihr die derzeit realisierbaren Bauaufträge. Zu Beginn einer Spielrunde sind nur wenige Gebäude wählbar, da die Bauwerke teilweise voneinander abhängig sind (s. Kapitel "Gebäude"). So kann ein Sägewerk zum Beispiel erst errichtet werden, wenn Ihr eine Holzfällerhütte besitzt, die für dessen Holzversorgung nötig ist.



Die jeweils benötigten Baumaterialien werden Euch bei der Auswahl eines Bauauftrages gezeigt. Nachdem Ihr eine Hausmarkierung per Linksklick auf das Spielfeld gesetzt habt, springt die Auswahl automatisch auf den Wegebau zurück. Jetzt muss nur noch eine Straßenverbindung zum Lagerhaus errichtet werden, damit die Baustelle mit den nötigen Materialien beliefert werden kann. Beim Plazieren der Gebäude zeigen Euch rote Kreuze innerhalb bzw. angrenzend an die bläulichen Umrisslinien des zukünftigen Gebäudes ungeeignete Bauplätze an. Achtet auf den Eingang Eurer Gebäude, da an dieser Stelle die Straße anknüpfen muss. Äcker und Weinfelder können nur auf fruchtbaren Böden gebaut werden. Prüft daher vor dem Bau eines Bauernhofes oder Weingutes die Umgebung auf nutzbare Felder. Die Häuser selbst können auf unfruchtbaren Flächen gebaut werden. Der Bau von Bergwerken erfordert spezielle Vorraussetzungen. Nachdem Ihr ein Bergwerk in der Bauauswahl selektiert habt, müsst Ihr die Berge nach geeigneten Plätzen absuchen.

Achtet auch darauf, dass an diesen Stellen genügend Rohstoffe vorhanden sind. Eisen- und Goldminen werden in den Berg hineingebaut, Kohlebergwerke hingegen werden direkt auf den Vorkommnissen platziert. Um Markierungen oder fertiggestellte Gebäude abzureißen, wählt das rechte obere Symbol in Form eines X.
Mit der rechten Maustaste oder mit ESC könnt Ihr das Baumenü jederzeit schließen.



WARENVERTEILUNG *(Symbol: Waage/Taste "2")*

In der Warenverteilung könnt Ihr die Priorität der Gebäudeversorgung durch vier der Grundressourcen (Eisen, Kohle, Nutzholz und Getreide) nach Eurem Belieben einstellen. So ist es Euch zum Beispiel möglich, bei einer störenden Unterproduktion in der Schweinezucht das Getreide hauptsächlich dieser zur Verfügung zu stellen. Beachtet dabei, dass nun eventuell nicht genügend Korn für die Versorgung Eurer Mühle und Pferdezucht zur Verfügung steht.

STATISTIK *(Symbol: Rechenschieber/Taste "3")*



In der Statistik seht Ihr die derzeitig verfügbaren Gebäude - an der Zahl erkennt man die Menge der bereits fertiggestellten Betriebe des jeweiligen Typs. Die rechte Spalte zeigt die ausgebildeten Untertanen, der Beruf entspricht den Gebäuden in derselben Zeile. Falls zu wenige ausgebildete Berufstätige zur Verfügung stehen, erscheint eine Spielnachricht, die auf die Unterbelegung hinweist. Sehr wichtig für den Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems ist die unten rechts angegebene Anzahl der Arbeiter und Gehilfen. Achtet darauf, dass Ihr immer genügend Untertanen zur Verfügung habt. Die optimale Menge werdet Ihr mit einiger Spielerfahrung selbst herausfinden.

OPTIONEN *(Symbol: Feder/Taste "4")*

Hier könnt Ihr Euren aktuellen Spielstand speichern und laden, sowie anhand des CD-Players Eure bevorzugten Musikstücke abspielen.
Im Untermenü "Einstellungen" habt Ihr die Möglichkeit die "Autosave" - Funktion zu aktivieren - das bedeutet, dass das Programm circa alle drei Minuten automatisch den 10. Spielslot zur Sicherung verwendet. Bei Aktivierung der "Schnellscroll" - Funktion wird die Scrollgeschwindigkeit verdoppelt. Anhand der drei Schieberegler könnt Ihr die Mauszeigergeschwindigkeit, Musiklautstärke und Soundlautstärke ändern.

DAS LAGERHAUS



Dreh- und Angelpunkt des gesamten Wirtschaftssystems ist das Lagerhaus. Alle Waren, die in Euren Betrieben hergestellt werden, werden von Euren Gehilfen hierher befördert. Oftmals dienen Euch die im Lagerhaus eingelagerten Goldvorräte, Waffen und Nahrungsmittel auch als Startkapital für den Aufbau Eurer Stadt. Bei kleinen Siedlungen genügt ein Lagerhaus, doch je größer Eure Stadt wird, desto wichtiger wird der Bau spezialisierter Vorratslager, in denen nur bestimmte Warengruppen (z.B. Rohstoffe für Nahrung) gebunkert werden. Klickt Ihr mit dem Lupencursor auf ein Lagerhaus, so wird Euch dessen Inhalt in der Bedienleiste angezeigt. Jedes Icon steht dabei für einen anderen Warentyp. Ihr könnt die weitere Anlieferung bestimmter Materialien in dieses Lagerhaus unterbinden, indem Ihr auf das entsprechende Icon klickt. Als Bestätigung erscheint ein roter Pfeil in der Iconecke. Er besagt, dass eventuelle Vorräte dieses Typs von nun an nur noch aus- aber nicht mehr angeliefert werden. Die Sperrung lässt sich durch einen weiteren Linksklick auf das Icon jederzeit rückgängig machen.

DAS SCHULHAUS



Neue Arbeitskräfte werden im Schulhaus ausgebildet. Jede Ausbildung kostet eine Goldtruhe. Ihr müsst immer ausreichend Gold im Lagerhaus zu haben, um jederzeit neue Einheiten erhalten zu können. Benötigt Ihr zahlreiche militärische Einheiten, empfiehlt es sich, mehrere Schulhäuser zu bauen, um den Ausbildungsprozess zu beschleunigen. Die Nähe zur Goldschmelze wird zudem die Belieferung mit Gold beschleunigen. Ihr könnt bis zu fünf Einheiten beliebiger Berufsgruppen nacheinander in einer "Warteschlange" anordnen, die dann der Reihe nach abgearbeitet wird. Hierzu klickt Ihr Euch mittels der Pfeile am unteren Rand der Interfaceleiste durch die Darstellungen der verschiedenen Berufe, bis die gewünschte Einheit im mittleren Bild über den Pfeilbuttons angezeigt wird und betätigt dann den "Ausrüsten" - Button direkt darunter. Jeder Klick resultiert in einem weiteren Untertan der gewählten Berufsklasse, der in die Warteschlange eingereiht wird. Der Statusbalken direkt über der Warteschlange gibt an, wie weit die Ausbildung der aktuellen Einheit bereits fortgeschritten ist. Links neben diesem Balken befindet sich ein Button zum Abbruch der momentan laufenden Ausbildung. Möchtet Ihr die Ausbildung eines Untertans in der Warteschlange annullieren, klickt Ihr auf das entsprechende Feld in der Warteschlange. Im fortgeschrittenen Spielverlauf werdet Ihr hauptsächlich Gehilfen und Rekruten benötigen, daher hat der Allmächtige den besagten Pfeilsymbolen besondere Zauberkraft eingehaucht: Ein Rechtsklick auf den Pfeil, der nach links deutet, versetzt Euch an den Anfang (Gehilfe), auf sein Gegenstück an das Ende (Rekrut) der Berufsliste.

DER GASTHOF

Benötigte Waren:
Brot, Würste, Wein

Produzierte Waren:
keine

Bewohner:
keine

Benötigte Gebäude:
Bäckerei, Metzgerei, Weingut

Abhängige Gebäude:
keine

Baukosten:
Nutzholz x 6
Steine x 5



Das Volk muss mit Nahrung versorgt werden. Die Bürger gehen selbständig zum Gasthof, um ihren Hunger zu stillen. Es versteht sich von selbst, dass der Gasthof immer gut gefüllt sein muss, da den Untertanen ihrer Majestät sonst der Hungertod droht. Der Gasthof sollte im Stadtzentrum errichtet werden, damit jeder Bürger ihn schnell erreichen kann. Für eine abgelegene Siedlung solltet Ihr einen eigenen Gasthof errichten.

Die Soldaten kehren übrigens nicht in die Gasthöfe ein, sie werden auf Euren Wunsch hin mit Nahrungsmitteln an Ort und Stelle versorgt.

DER STEINBRUCH



Der Verbrauch an Steinen ist bei dem Aufbau einer größeren Stadt aufgrund des Straßennetzes sehr hoch.

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:
keine

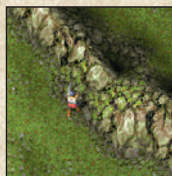
Bewohner:
Steinmetz

Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
Spähturm, Baustellen, Straßen

Baukosten:
Nutzholz x 3
Steine x 2

Neue Steinvorkommen solltet Ihr direkt mit mehreren Steinbrüchen vom Südhang her ausbeuten lassen. Wenn die Steinvorkommen erschöpft sind, gebe ich Euch automatisch eine Nachricht.



Lasst dann den Steinbruch abreißen und an anderer Stelle neu errichten. Der Steinmetz schlägt aus einem rohen Stein drei bautaugliche Ziegel.

Achtet immer darauf, genügend dieser Ziegel im Lagerhaus zu haben.

DIE HOLZFÄLLERHÜTTE

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:
Baumstämme

Bewohner:
Holzfäller

Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
Sägewerk

Baukosten:
Nutzholz x3
Steine x2



In den tiefen Wäldern des Landes schlägt der Holzfäller das Holz für das Sägewerk. Nachdem er alle verfügbaren Bäume gefällt hat, widmet er sich dem Aufforsten des Waldes.
Möchtet Ihr allerdings die Bäume nur entfernen um Platz für Euren Stadtaufbau zu erhalten, dann solltet Ihr die Hütte des Holzfällers nach dem Roden des Waldes abreißen.

Versucht die Holzfällerhütte in näherer Umgebung zu dem Sägewerk zu errichten, um die geschlagenen Baumstämme zügig weiterverarbeiten zu können. Laub- und Nadelbäume sind zum Holzgewinn geeignet, Palmen und tote Bäume werden vom Holzfäller nicht geschlagen.

DAS SÄGEWERK



Das Bauholz ist für den Aufbau Eurer Städte von immenser Bedeutung. Jede Baustelle eines Gebäudes benötigt eine gewisse Menge Holz. Außerdem werden die Weinstöcke des Winzers ausschließlich aus Holz hergestellt.

Benötigte Waren:
Baumstämme

Produzierte Waren:
Nutzholz x2

Bewohner:
Schreiner

Benötigte Gebäude:
Holzfällerhütte

Abhängige Gebäude:
Waffen- und Rüstungswerkstatt

Baukosten:
Nutzholz x4
Steine x3

Das aus den angelieferten Baumstämmen gefertigte Nutzholz wird auch an die Werkstätten der Waffen- und Rüstungsproduktion geliefert. Aus jedem Baumstamm sägt der Schreiner zwei Bretter.

Versucht dieses Gebäude in direkter Nähe zu einem Wald und Holzfällerhütten zu erbauen. Falls Ihr eine größere Waffenproduktion in der Werkstatt vornehmen wollt, werdet Ihr gewiss mehrere Sägewerke benötigen.

DAS WEINGUT

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:
Wein

Bewohner:
Bauer | Winzer

Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
Gasthof

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Damit der Gasthof süffigen Wein ausschenken kann, muss ein Weingut errichtet werden. Baut dieses Gebäude in die Nähe von fruchtbaren Böden, damit der Weinbauer die Weinstöcke in direkter Nähe aufstellen kann. Wenn die Trauben reif sind, werden sie gepflückt und gekeltert. Die Weinfässer werden dann direkt zum Gasthof gebracht.



Auch hier sollte das Feld unterhalb des Gebäudes angelegt werden, damit der Winzer keine unnötig großen Entfernungen zurücklegen muss.

DER BAUERNHOF



Die Grundlage Eurer Nahrungsversorgung sind die Bauernhöfe. Der Bauer sät und erntet das Korn, welches in der Windmühle, in der Schweinezucht und im Pferdestall benötigt wird. Lasst so früh wie möglich Bauernhöfe erbauen, da das gesäte Korn erst eine gewisse Zeit wachsen muss.

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:
Korn

Bewohner:
Bauer | Winzer

Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
Mühle, Schweinezucht, Pferdestall

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Für jedes Gebäude, welches Korn benötigt, solltet Ihr einen Bauernhof errichten, und zwar in der Nähe von fruchtbaren Böden, damit Ihr Bauer sein Feld direkt vor seiner Haustür bearbeiten kann.

Das Getreide sollte wenn möglich unterhalb des Gebäudes ausgesät werden.

DIE MÜHLE



Benötigte Waren:
 Korn

Produzierte Waren:
 Mehl

Bewohner:
 Bäcker | Müller

Benötigte Gebäude:
Bauernhof

Abhängige Gebäude:
Bäckerei

Baukosten:
 Nutzholz x 4
 Steine x 3

Vom großen Windrad angetriebene Steine mahlen hier das Korn zu Mehl.

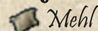
Durch die Nähe zu einem Bauernhof wird die Belieferung mit Korn und die Produktion von Mehl gesichert. Die hergestellten Mehlsäcke werden dann zur Bäckerei gebracht, um zu schmackhaftem Brot verarbeitet zu werden.

Der hier arbeitende Untertan ist sowohl Bäcker als auch Müller und kann in beiden Häusern eingesetzt werden.

DIE BÄCKEREI



Die von der Windmühle gelieferten Mehlsäcke werden hier zu Brot weiterverarbeitet.

Benötigte Waren:
 Mehl

Produzierte Waren:
 Brot x 2

Bewohner:
 Bäcker | Müller

Benötigte Gebäude:
Mühle

Abhängige Gebäude:
Gasthof

Baukosten:
 Nutzholz x 4
 Steine x 3

Der Bäcker, der auch in der Windmühle eingesetzt werden kann, backt aus einem Sack Mehl zwei Brote.

Diese werden im Gasthof an die hungrigen Bürger ausgegeben oder von den Gehilfen zu den Soldaten gebracht.

Achtet immer darauf, dass genügend Nahrungsmittel für die Bevölkerung bereitgestellt werden, damit es nicht zu einer Hungersnot kommt.

DIE SCHWEINEZUCHT

Benötigte Waren:
Korn

Produzierte Waren:
Schweine Häute

Bewohner:
Viehzüchter

Benötigte Gebäude:
Bauernhof

Abhängige Gebäude:
Metzgerei, Gerberei

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Die Aufzucht von Schweinen benötigt eine Menge Korn. Jedes Schwein muss ausreichend gemästet werden, bevor es der Viehzüchter schlachtet. Die Metzgerei bekommt das Fleisch, die Gerberei die Haut der Tiere.

Für die Produktion von Lederrüstungen und die Versorgung der Untertanen ist die Produktion von Schweinen sehr wichtig.

Die Schweinezucht sollte in der Nähe zu einem Bauernhof errichtet werden, um die kontinuierliche Belieferung mit Korn zu sichern.

DIE METZGEREI

Benötigte Waren:
Schweine

Produzierte Waren:
Würste x 3

Bewohner:
Metzger | Gerber

Benötigte Gebäude:
Schweinezucht

Abhängige Gebäude:
Gasthof

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Die in der Metzgerei produzierten Würste sind beim Volke sehr beliebt. Sie besitzen den höchsten Sättigungsgrad und sind daher als Nahrungsmittel besonders gut geeignet. Wird der Gasthof ständig mit dieser Kost beliefert, ist der Hunger der Bürger schnell gestillt.

Der Metzger benötigt für drei Würste ein Schwein, welches in der Schweinezucht gezüchtet wird.

Der Gasthof sollte nah bei der Metzgerei liegen, damit die dort produzierten Lebensmittel zügig ausgeliefert werden können.

DIE FISCHERHÜTTE

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:

Fisch

Bewohner:

Fischer

Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
keine

Baukosten:
 Nutzholz x 4
 Steine x 3



Gesunde und abwechslungsreiche war auch schon im Mittelalter von Bedeutung.

Der Fischer wirft seine Angel am See aus und bringt frischen Fische auf den Tisch. Die gefangenen Fische werden direkt in das Lagerhaus gebracht.

Die Fischerhütte sollte in der Nähe eines Sees errichtet werden, um Ihre Untertanen mit frischem Fisch zu versorgen.

Achtung: dieses Gebäude ist nur in der Kampagne „The Peasants Rebellion" verfügbar.

DIE GERBEREI

Benötigte Waren:

Häute

Produzierte Waren:
 Leder x 2

Bewohner:
 Metzger | Gerber

Benötigte Gebäude:
Schweinezucht

Abhängige Gebäude:
Rüstungswerkstatt

Baukosten:
 Nutzholz x 4
 Steine x 3



Die Produktion von Lederrüstungen ist für die Ausrüstung von Axtkämpfern, Bogenschützen, Lanzenträgern und Spähern notwendig.

Die Gerberei erhält Häute von der Schweinezucht, die dann zu Leder weiterverarbeitet werden. Aus einer Haut erhält der Metzger zwei Rollen Leder, die in der Rüstungswerkstatt weiterverarbeitet werden können.

Die Gerberei sollte so nah wie möglich bei der Rüstungswerkstatt gebaut werden.

DER PFERDESTALL

Benötigte Waren:
 Korn

Produzierte Waren:
 Pferde

Bewohner:
 Viehzüchter

Benötigte Gebäude:
Bauernhof

Abhängige Gebäude:
Kaserne

Baukosten:
 Nutzholz x 6
 Steine x 5



Ähnlich wie die Schweinezucht benötigt der Pferdstall Unmengen von Korn um die heranwachsenden Pferde zu füttern. Der Viehzüchter verfüttert an jedes Pferd ungefähr vier Kornballen, bis es ausgewachsen und zum Einsatz in der Kavallerie geeignet ist. Deshalb sollte ein Bauernhof in der Umgebung angesiedelt sein, damit die Kornversorgung gewährleistet ist. Die Pferde werden nach ihrer Aufzucht direkt in die Kaserne geführt, wo sie dann auf ihren Reiter warten.

Benötigt Ihr viele Späher und Ritter, sind mehrere Ställe sinnvoll, um die rasche Aufzucht von Pferden zu ermöglichen.

DIE WAFFENWERKSTATT

Benötigte Waren:
 Nutzholz

Produzierte Waren:
 Lanze  Handaxt  Bogen

Bewohner:
 Schreiner

Benötigte Gebäude:
Sägewerk

Abhängige Gebäude:
Kaserne

Baukosten:
 Nutzholz x 4
 Steine x 3



Die Waffenwerkstatt produziert die drei schwächeren Waffen, d.h. die Handaxt, den Bogen und die Lanze. Die Produktion einer dieser Waffen kostet zwei Bretter. Um eine größere Menge Waffen zu bauen, wird daher sehr viel Holz benötigt. Damit die Waffenwerkstatt durchgehend produzieren kann, sind mindestens zwei Sägewerke nötig. Der Schreiner arbeitet nach Euren Befehlen und wechselt bei der Bestellung verschiedener Waffen nach jeder Produktion die Ware. Die hier hergestellten Waffen werden dann in die Kaserne zu Ausrüstung der Rekruten bereitgestellt.
Der Bau mehrerer dieser Werkstätten ist nur bei einem hohen Lagerbestand an Holz sinnvoll.

DIE RÜSTUNGSWERKSTATT

Benötigte Waren:
Nutzholz Leder

Produzierte Waren:
Holzschild Lederrüstung

Bewohner:
Schreiner

Benötigte Gebäude:
Sägewerk,, Gerberei

Abhängige Gebäude:
Kaserne

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Die Rüstungswerkstatt fertigt die Lederrüstungen und Holzschilder für Eure Soldaten.
Für die Herstellung einer Rüstung wird eine Rolle Leder, für die Produktion eines Schild ein Holzbrett benötigt. Die Waren müssen direkt von Euch bestellt werden, damit der Schreiner genau weiß, was er in Zukunft produzieren muss. Die Entfernung zur Kaserne sollte möglichst gering sein, damit der Abtransport der hier hergestellten Waren zügig voran geht.

Die Lederrüstungen sind für die Ausbildung von Axtkämpfern, Lanzenträgern, Bogenschützen und Spähern notwendig. Das Holzschild benötigt der Axtkämpfer und der Späher.

DAS KOHLEBERGWERK

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:
Kohle

Bewohner:
Bergmann

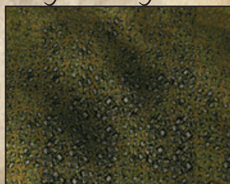
Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
Gold- und Eisenschmelze
Waffen- und Rüstungsschmiede

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Die Förderung von Kohle aus den tiefen Stollen unter der Erde ist für viele Gebäude notwendig.
Die Herstellung von Gold und Eisen bedingt eine große Menge Kohle. Auch die Schmieden benötigen Kohle für Herstellung ihrer Waren.
Errichtet so schnell wie möglich eine große Anzahl von Bergwerken, um die spätere Nachfrage an Kohle befriedigen zu können. Dabei gilt, dass für jedes Gebäude, das Kohle benötigt, ein Bergwerk errichtet werden sollte.



Ist ein Kohlebergwerk erschöpft, erhaltet Ihr eine Nachricht von mir.

DIE EISENMINE

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:
Eisenerz

Bewohner:
Bergmann

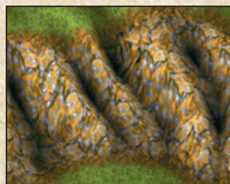
Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
Eisenschmelze

Baukosten:
Nutzholz x3
Steine x2



Die Stollen der Eisenmine werden tief in den Berg hineingetrieben um das kostbare Erz zu fördern. Aus dem geförderten Erz kann in der Eisenschmelze massives Eisen hergestellt werden, das zur Produktion von schweren Waffen und Rüstungen benötigt wird. Nachdem die Erzvorkommnisse erschöpft sind, reißt Ihr die Mine einfach ein, um sie an anderer Stelle neu errichten.



Auch hier lasse ich Euch eine Nachricht zukommen, sobald die Rohstoffe erschöpft sind. Eisenerze sind an Ihrer bläulichen Farbe im roten Gestein zu erkennen.

DIE GOLDMINE

Benötigte Waren:
keine

Produzierte Waren:
Goldgestein

Bewohner:
Bergmann

Benötigte Gebäude:
keine

Abhängige Gebäude:
Goldschmelze

Baukosten:
Nutzholz x3
Steine x2



Die Ausbildung neuer Untertanen wird durch Gold finanziert. Auch die Rekrutierung neuer Soldaten muss mit Gold bezahlt werden.

Die Goldmine fördert aus goldhaltigen Bergen das kostbare Edelmetall. Um daraus Goldtruhen herstellen zu können, benötigen Ihr die Goldschmelze, welche in der Umgebung zu der Mine aufgebaut werden sollte.



Nach einer gewissen Zeit ist die Mine erschöpft. Dann muss an anderer Stelle eine neue gebaut werden.

DIE EISENSCHMELZE

Benötigte Waren:
Eisenerz Kohle

Produzierte Waren:
Eisen

Bewohner:
Schmelzer

Benötigte Gebäude:
Eisenmine, Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:
Waffen- und Rüstungswerkstatt

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Der Schmelzer schmilzt unter hohen Temperaturen das Eisen aus dem Erz. Sein Schmelzofen benötigt daher viel Kohle. Baut dieses Haus in der Nähe zu Eisenminen und Kohlebergwerken, um die Anlieferung dieser Rohstoffe zu beschleunigen. Das hier gefertigte Eisen kann in den Waffen- und Rüstungsschmieden zu gefährlichen Kriegsgeräten weiterverarbeitet werden.

Der Einsatz mehrerer Schmelzen ist nur bei entsprechend hohen Menge von Eisenerz und Kohle sinnvoll.

Dieses Haus ist insofern wichtig, als dass es die Produktion von schwerem Kriegsgerät erst ermöglicht.

DIE GOLDSCHMELZE

Benötigte Waren:
Goldgestein Kohle

Produzierte Waren:
Gold

Bewohner:
Schmelzer

Benötigte Gebäude:
Goldmine, Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:
Schulhaus

Baukosten:
Nutzholz x 4
Steine x 3



Das aus der Goldmine hervorgebrachte Goldgestein wird in dieser Schmelze zu Gold weiterverarbeitet.

Mit Hilfe von Kohle wird das Edelmetall geschmolzen. Die hergestellten Goldtruhen werden dann zum Schulhaus gebracht, wo sie für die Ausbildung neuer Gehilfen, Arbeiter und Rekruten eingesetzt werden.

Ein gewisser Vorrat an Goldtruhen ist unerlässlich um jederzeit die benötigten Berufe ausbilden zu können. Zudem solltet Ihr genügend Kohlebergwerke besitzen um die Belieferung mit Kohle sicherzustellen.

DIE WAFFENSCHMIEDE

Benötigte Waren:
Eisen Kohle

Produzierte Waren:
Pike Armbrust Schwert

Bewohner:
Schmied

Benötigte Gebäude:
Eisenschmelze, Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:
Kaserne

Baukosten:
Nutzholz x4
Steine x3



Die mächtigen Waffen der Soldaten werden in der Waffenschmiede gefertigt.
Im Gegensatz zur Waffenwerkstatt wird hier nur mit Eisen und Kohle produziert. Welche Waffen hergestellt werden hängt von Euren Wünschen ab. Schwerter, Piken und Armbrüste werden dann direkt zur Kaserne gebracht um dort an die Rekruten verteilt zu werden. Die Eisenschmelze, das Kohlebergwerk und die Kaserne sollten, wenn möglich, in nächster Umgebung errichtet werden.

Dieses Haus ist für die Waffen-produktion sehr kostbar und sollte daher ständig vor feindlichen Attacken geschützt werden.

DIE RÜSTUNGSSCHMIEDE

Benötigte Waren:
Eisen Kohle

Produzierte Waren:
Stahlrüstung Stahlschild

Bewohner:
Schmied

Benötigte Gebäude:
Eisenschmelze, Kohlebergwerk

Abhängige Gebäude:
Kaserne

Baukosten:
Nutzholz x4
Steine x3



Schwere Rüstungen und Schilde können in der Rüstungsschmiede in Auftrag gegeben werden. Der Schmied stellt ausschließlich die von Euch georderten Waren her. Dafür benötigt er Kohle und Eisen, um daraus die massiven Rüstungen zu schmieden.

Dieses Gebäude sollte in der Nähe zu einem Kohlebergwerk errichtet werden, damit dem Schmied immer ausreichend Kohle zur Verfügung steht. Auch die Kaserne sollte schnell erreichbar sein, um die hier hergestellten Ausrüstungsgegenstände zügig an die Rekruten verteilen zu können. Wenn Ihr verschiedene Waren bestellt habt, wechselt der Schmied nach jeder Produktion den Warentyp.

DIE KRIEGSWERKSTATT

Benötigte Waren:
Nutzholz Eisen

Produzierte Waren:
Katapult Ballista

Bewohner:
Schreiner

Benötigte Gebäude:
Eisenschmelze

Abhängige Gebäude:
Keine

Baukosten:
Nutzholz x 5
Steine x 2



In der Kriegswerkstatt kann schweres Kriegsgerät hergestellt werden. Für die Fertigstellung der Kriegsapparate wird Eisen und Nutzholz benötigt.

Die Eisenschmelze und das Sägewerk sollten, wenn möglich, in nächster Umgebung errichtet werden um eine schnelle Zulieferung zu gewährleisten.

Auch dieses Gebäude sollte vor feindlichen Attacken beschützt werden.

.

Achtung: dieses Gebäude ist nur in der Kampagne „The Peasants Rebellion" verfügbar.

DIE KASERNE

Benötigte Waren:
Alle Waffen und Rüstungen

Produzierte Waren:
keine

Bewohner:
Rekrut

Benötigte Gebäude:
Waffen- und Rüstungswerkstatt
Waffen- und Rüstungsschmiede
Pferdestall

Abhängige Gebäude:
keine

Baukosten:
Nutzholz x 6
Steine x 6



Die Kaserne ist das Zentrum aller militärischen Aktionen. Die in dem Schulhaus ausgebildeten Rekruten kommen direkt hierher, um mit Waffen, Rüstungen und Pferden ausgerüstet zu werden. Je nach Lagerbestand können die verschiedensten Einheiten erzeugt werden. Behaltet die Kaserne immer im Auge, um sie vor feindlichen Angriffen zu schützen.

Die Schmieden und Werkstätten sind in direkter Nähe zu der Kaserne natürlich am effektivsten, um den schnellen Transport der produzierten Waffen und Rüstungen zu gewährleisten.

DER SPÄHTURM

Benötigte Waren:
 Steine

Produzierte Waren:
keine

Bewohner:
 Rekrut

Benötigte Gebäude:
Steinbruch

Abhängige Gebäude:
keine

Baukosten:
 Nutzholz x3
 Steine x2



Damit die Stadt erfolgreich gegen feindliche Angriffe geschützt werden kann, solltet Ihr viele Spähtürme errichten. Der Turm wird mit Steinen aufgefüllt, die ein Rekrut auf die gegnerischen Soldaten schleudern kann. Ihr solltet immer mehrere dieser Spähtürme nebeneinander errichten, da der Rekrut hin und wieder in den Gasthof essen geht und der Turm in dieser Zeit unbesetzt ist.

Gefahr droht vor allem durch Bogenschützen, die auf sichere Distanz den Turm beschädigen können, ohne selbst getroffen zu werden.

DAS RATHAUS



Damit Eure Stadt erfolgreich gegen feindliche Angriffe geschützt ist, solltet Ihr ein Rathaus errichten. Der Vorteil liegt darin, das die im Rathaus ausgebildeten Einheiten lediglich eine bestimmte Menge an Gold kosten, aber dann sofort zu Eurer Verfügung stehen.

Benötigte Waren:
 Gold

Produzierte Waren:
keine

Bewohner:
keine

Benötigte Gebäude:
Schulhaus

Abhängige Gebäude:
keine

Baukosten:
 Nutzholz x6
 Steine x5

Im Rathaus können folgende Einheiten erzeugt werden:

Einheiten	Benötigtes Gold				
Rebell			■		
Miliz		■		■	
Knappe		■		■	
Vagabund		■	■	■	
Krieger, Barbar	■	■	■	■	■

Achtung: nur verfügbar in der Kampagne „The Peasants Rebellion".

UNTERTANEN EURER MAJESTÄT



*Die fleißigen **Gehilfen** sorgen dafür, dass fertige Waren zu den richtigen Gebäuden gebracht werden. Sollte Euch auffallen, dass die Waren sich in den Produktionsstätten anhäufen müsst Ihr dem Schulmeister befehlen, mehr Gehilfen anzulernen. Damit die Gehilfen ihren Aufgaben nachkommen können müsst Ihr allerdings für eine Straßenverbindung zwischen den einzelnen Gebäuden sorgen.*



*Die **Bauarbeiter** errichten Eure Straßen und Gebäude. Außerdem legen sie auch die Kornfelder und Weinstöcke an. Je größer ihre Zahl ist, desto zügiger geht der Aufbau der Stadt voran.*



*Ohne Steine können keine Häuser oder Straßen gebaut werden. Im Schweiße ihres Angesichts schlagen die **Steinmetze** große Gesteinsbrocken aus dem Fels und verarbeiten sie zu Baumaterial.*



*Die **Holzfäller** versorgen das Sägewerk mit Holz, tragen aber auch Sorge, dass der Baumbestand wieder aufgeforstet wird wenn alle Bäume gefällt sind.*



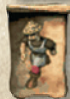
*Eure wandlungsfähigsten Diener sind die **Schreiner**. Neben dem herstellen von Nutzholz arbeiten sie auch in der Waffen- und Rüstungswerkstatt.*



*Den **Bauern** obliegt es, das Korn auszusäen und zu ernten. Außerdem bewirtschaften sie die Weingüter.*



*In Bäckerei und Windmühle sind die **Bäcker** und **Müller** tätig und leisten so wertvolle Arbeit bei der Versorgung der Bevölkerung.*



*Sowohl in der Schweinefarm als auch im Pferdestall arbeitet der **Viehzüchter**. Er füttert das Vieh mit Korn, um schlachtreife Schweine und kampftaugliche Pferde aufzuziehen.*



*Der **Metzger** arbeitet in der Metzgerei und Gerberei. Somit erstellt er sowohl Leder als auch leckere Wurstwaren.*



*Der **Fischer** wirft seine Angel am See aus um Eure Untertanen mit nahrhaftem Fisch zu versorgen (Nur bei „The Peasants Rebellion" verfügbar).*



In Gold- und Eisenschmelze arbeiten die **Schmelzer**. Sie versorgen Euch mit Gold und Eisen, sofern sie genug Kohle für ihre Schmelzöfen zur Verfügung haben.



Schwere Waffen und Rüstungen werden Euch von den **Schmieden** hergestellt, die dafür ebenfalls Kohle in großer Menge benötigen.



Den **Bergleuten** obliegt die Förderung von Gold, Eisen und Kohle aus den entsprechenden Bergwerken und Minen.



Aus den **Rekruten** werden in der Kaserne tapfere Soldaten, die das Reich schützen und natürlich auch erweitern. Die Rekruten sind es auch, die den oft sehr eintönigen Wachdienst auf den Spähtürmen versehen um bei einem Überfall Steine auf unsere Feinde zu werfen. Steht ein Krieg bevor ist es Euch mit vielen Schulhäusern leicht möglich, schnell eine große Zahl von Rekruten heranzubilden.

DAS MILITÄR

Die **Infanteristen**, d.h. Miliz, Axt-kämpfer und Schwertkämpfer, sind gegen alle gegnerischen Einheiten einsetzbar. Als Besonderheit ist der sogenannte Sturmangriff zu erwähnen, der nur von diesem Truppentyp ausgeführt werden kann. Bei diesem schnellen Angriff rennt die Truppe mit höherer Geschwindigkeit auf den Gegner zu, um somit schneller ins Kampfgeschehen eingreifen zu können. Auch Angriffe gegen Bogen- und Armbrustschützen sind durch den Sturmangriff weniger verlustreich, da die anstürmenden Soldaten schwieriger zu treffen sind. Die Infanterie kann Kavalleristen vor Lanzenträgern schützen und den Fernkämpfern Nahkämpfe ersparen.



Angriff: 35%
Rüstung: 0%
Benötigt:

Die **Miliz** ist die schwächste Einheit unter den Infanteristen und sollte nur in dringenden Verteidigungsfällen oder bei extremen Goldüberschuss erstellt werden.



Angriff: 35%
Rüstung: 50%
Benötigt:

Der **Axtkämpfer** benötigt für seine Erstellung eine Lederrüstung, ein Holzschild und eine Handaxt. Er kann zusätzlich zum Schwertkämpfer erstellt werden, da er gänzlich andere Waffen und Rüstungen benötigt.



Angriff: 55%
Rüstung: 70%
Benötigt:

Der **Schwertkämpfer** wird mit Hilfe einer Stahlrüstung, eines Stahlschildes und eines Schwertes erzeugt.

Die **Kavallerie** ist die schnellste Einheit im Spiel und somit für Aufklärung und Überraschungsangriffe besonders geeignet.



Angriff: 35%
Rüstung: 50%
Benötigt:



Gegnerische Fernkämpfer sind mit Spähern und Rittern zügig zu erreichen, ohne selbst große Verluste beklagen zu müssen. Die **Späher** benötigen, nebn Pferden, eine Handaxt, eine Lederrüstung und ein Holzschild.



Angriff: 55%
Rüstung: 70%
Benötigt:



Ein Schwert, eine Stahlrüstung und ein Stahlschild werden für die Erstellung der **Rittergarde** benötigt. Beide Einheiten setzen natürlich ein Pferd voraus.



Angriff: 25%
Rüstung: 50%
Angriff gegen Kavallerie: +55%
Benötigt: 



Angriff: 35%
Rüstung: 70%
Angriff gegen Kavallerie: +80%
Benötigt: 

Dieser Truppentyp ist der ultimative Schutz gegen die Kavallerie, da sie mit ihren langen Lanzen die feindlichen Reiter schnell aus dem Sattel holen können.
Die **Lanzenträger** werden mit einer Lederrüstung und einer Lanze, die **Pikeniere** mit einer Stahlrüstung und Pike ausgerüstet. Da sie die Geschwindigkeit der Kavallerie nicht erreichen kann, sind sie vornehmlich zur Verteidigung einzusetzen. Die Unterstützung der eigenen Kavallerie, die gegen feindliche Reiter kämpft, ist daher der einzige Weg, die gegnerischen Truppen direkt zu attackieren.

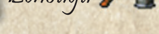


Angriff: 35%
Rüstung: 50%
Benötigt:





Angriff: 100%
Rüstung: 70%
Benötigt:



Das wohl wichtigste taktische Element ist der Fernkampf. **Bogen-** und **Armbrustschützen** können auf sichere Distanz den Gegner attackieren, ohne selbst Schaden zu erleiden. Da diese Truppen keinerlei Verteidigung im Nahkampf besitzen, sollten andere Truppen zum Schutz der Fernkämpfer bereitstehen. Die Ausrüstung eines Bogenschützen verlangt einen Bogen sowie eine Lederrüstung, eine Armbrust und eine Stahlrüstung die eines Armbrustschützen.

AUSBILDUNG IM RATHAUS

nur in der Kampagne „The Peasants Rebellion"



Angriff: 25%
Rüstung: 25%
Angriff gegen Kavallerie: +60%
Benötigt: 

Die **Rebellen** sind ein guter Schutz gegen die feindliche Kavallerie. Sie können mit Ihren Heugabeln die feindlichen Reiter sehr schnell aus dem Sattel holen. Der Rebell kostet eine Goldkiste.



Angriff: 35%
Rüstung: 0%
Benötigt: 2 x

Die **Miliz** ist die schwächste Einheit unter den Infanteristen und sollte nur in dringenden Verteidigungsfällen oder bei extremen Goldüberschuss erstellt werden. Um die Miliz zu trainieren sind 2 Goldkisten erforderlich.



Angriff: 35%
Rüstung: 25%
Benötigt: 2 x

Der **Knappe** ist mit einer Steinschleuder ausgerüstet und ist besonders für den Fernkampf geeignet. Da dieser Truppentyp keinerlei Verteidigung im Nahkampf besitzt sollten andere Truppen zum Schutze der Knappen bereitstehen.



Angriff: 40%
Rüstung: 25%
Benötigt: 3 x

Der **Vagabund** ist eine sehr schnelle Einheit und ist für Aufklärung und Überraschungsangriffe gut geeignet. Er ist mit einer Axt ausgerüstet und kostet 3 Goldkisten.



Angriff: 75%
Rüstung: 50%
Benötigt: 5 x

Der **Krieger** ist die stärkste Einheit im Spiel. Mit seiner großen Axt kämpft er heldenhaft gegen die feindliche Infanterie. Seid aber auf der Hut, wenn der Gegner Bogen- oder Armbrustschützen im Einsatz hat.

Der Katapult und die Ballista haben eine große Reichweite und sind deshalb hervorragend für den Fernkampf geeignet.



Angriff: 3x50%
Rüstung: 25%

Der **Katapult** kann enorm große Steinkugeln über große Distanzen oder hinter die Mauern des Feindes schleudern.



Angriff: 100%
Rüstung: 25%

Die **Ballista** wird im Feldgefecht eingesetzt und dient darüber hinaus als Festungs- oder Belagerungswaffe.

VON DER KUNST DER KRIEGSFÜHRUNG

Die Infanterie ist das Rückgrat jeder Armee. Miliz, Axtkämpfer und Schwertkämpfer sind gegen alle feindlichen Einheiten einsetzbar. Besondere Erwähnung verdient der Sturmangriff, der nur von diesen Einheiten ausgeführt werden kann: Auf Euren Befehl hin rennen die Soldaten mit hoher Geschwindigkeit auf den Gegner zu, um schneller in das Kampfgeschehen eingreifen zu können. Diese Taktik empfiehlt sich vor allem beim Sturm auf eine von feindlichen Armbrust- oder Bogenschützen gehaltene Stellung. Durch das erhöhte Bewegungstempo werden die Verluste durch den Feindbeschuss verringert. Eure Fußsoldaten erfüllen aber noch andere wichtige Aufgaben, indem sie zum Beispiel Eure Kavallerie gegen Angriffe von Lanzenträgern abschirmen oder die eigenen Fernkämpfer beschützen.





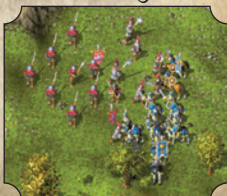
Ein Milizkämpfer ist schnell bereit, Ihr müsst einfach einem Rekruten eine Handaxt geben. Zu bedenken ist allerdings, dass die Miliz beinahe genauso schnell besiegt und das Gold für die Ausbildung verloren ist. In Zeiten größter Not oder bei reichlichem Goldvorrat ist es aber dennoch sinnvoll Miliz zu rekrutieren, die vor allem im Kampf gegen wehrlose Fernkämpfer sehr nützlich ist. Axt- und Schwertkämpfer können voneinander unabhängig ausgehoben werden, da sie unterschiedlich ausgerüstet sind. Der beste Schutz gegen feindliche Reiterei sind die Lanzenträger und Pikeniere, die mit ihren langen Waffen einen enormen Vorteil im Kampf mit den Reitern des Gegners haben. Die richtige Platzierung der Langwaffenkämpfer ist nicht ganz einfach, da die Berittenen Einheiten sich deutlich schneller bewegen können.



Gelingt es Euren Rittern jedoch, die feindliche Kavallerie in einem Kampf aufzuhalten könnt ihr die Lanzenträger und Pikeniere zur Unterstützung nachrücken lassen.
Unterstützung durch Fernkämpfer ist ohne Zweifel eines der wichtigsten taktischen Elemente. Eure Bogen- und Armbrustschützen können aus sicherer Entfernung dem Feind herbe Verluste beibringen. Wie bereits erwähnt, sind die Fernkämpfer allerdings im Nahkampf nicht in der Lage, sich zu verteidigen und müssen deswegen von anderen Truppenteilen geschützt werden. Schnelle Vorstöße in der Schlacht, Überraschungsangriffe im Hinterland des Feindes und das Erkunden unbekannter Gebiete sind die Aufgaben der Reiterei. Da sie schneller ist als die Fußsoldaten, könnt ihr Eure Kavallerie im Kampf leicht umdirigieren um eigene Linien zu unterstützen oder Breschen in die Formation der gegnerischen Kämpfer zu schlagen.



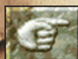
Da diese Einheiten die meisten Rohstoffe verbrauchen solltet Ihr nicht zögern, ihnen bei fehlendem Glück in der Schlacht den schnellen Rückzug zu befehlen. Nun da Ihr die Stärken und Schwächen eurer Soldaten kennt ist es an der Zeit, sich über ihren günstigen Einsatz auf dem Feld der Ehre Gedanken zu machen.
Sind Eure Truppen nicht in der richtigen Aufstellung aufmarschiert ist ein Sieg in weite Ferne gerückt und der Feind triumphiert.



Obwohl ich es bereits erwähnt habe muss ich noch inmal eindringlich betonen, dass Ihr eure Bogen- und Armbrust-schützen vor Feindkontakt beschützen müsst. Diese können auch mitten in ein Handgemenge hinein feuern, ohne die eigenen Kameraden zu gefährden. Auch wenn es nicht die „Feine Art" ist sind Angriffe in den Rücken des Gegners ungeheuer effektiv.

Die Wahrscheinlichkeit für einen Treffer erhöht sich um das Vierfache was bedeutet, dass die Angegriffenen den Schlägen unserer Krieger praktisch schutzlos ausgeliefert sind. Im Beispiel sieht es auf den ersten Blick für den Feldherrn der Roten Soldaten nicht besonders gut aus, da seine Einheiten deutlich schwächer sind als die des Gegners. Durch einen Sturmangriff in den Rücken der Blauen Linie wird sich das Blatt aber schnell wenden und die roten Soldaten werden siegreich sein. Wären die roten Soldaten nicht so günstig aufgestellt und könnten deswegen nur aus einer Richtung attackieren würden sie von den Blauen Soldaten bis zum letzten Mann aufgerieben. Auch möchte ich noch einmal betonen, dass es keinen Sinn macht die Reiterei in sinnlosen Kämpfen mit Lanzenträgern des Gegners zu verheizen. Die Kavallerie ist schnell genug, um solchen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und genau das solltet Ihr auch befehlen.

BEFEHLE UND TASTATURBELEGUNGEN



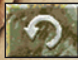
Senden (Taste: S): Hiermit könnt Ihr Eure Truppe bewegen. Nachdem Ihr ein gültiges Feld angewählt habt, erscheint eine Art Kompass, mit dem Ihr die Blickrichtung Eurer Truppe nach dem Erreichen des Zieles festlegen können. Gebt Ihr keine bestimmte Richtung an, schaut die Truppe in die aktuell eingestellte Blickrichtung.

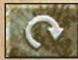


Halt (Taste: H): Um Eure Truppe anzuhalten, wählt diesen Knopf. Sie bleibt dann an Ort und Stelle stehen um ihre jeweilige Formation zu bilden.



Angreifen (Taste: A): Um gegnerische Truppen oder Gebäude direkt anzugreifen drückt den Angriffsknopf. Beachtet, dass dabei die Formation aufgelöst wird und jeder Soldat auf eigene Faust das Angriffsziel zu erreichen versucht.

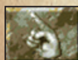




Linksdrehung, Rechtsdrehung: Um die Blickrichtung Eurer stehenden Truppen zu ändern, benutzt die Pfeilsymbole. Bei Bogen- bzw. Armbrustschützen kann hiermit das Angriffsziel grob bestimmt werden.



Sturmangriff: Der Sturmangriff kann nur von den Milizen, Axtkämpfern und Schwertkämpfern ausgeführt werden. Dieser Befehl ist für den Angriff gegen flüchtende Einheiten und gegen attackierende Fernkämpfer hilfreich. Beachtet, dass Ihr während des Sturmangriffes die Kontrolle über Eure Einheiten verliert. Erst wenn alle Einheiten den Angriff abgeschlossen haben, könnt Ihr neue Befehle erteilen.



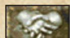


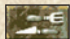
Formation ändern: Mit diesen beiden Knöpfen könnt Ihr die Anordnung Eurer Truppe ändern. In der Mitte dieser Knöpfe seht Ihr dann die neue Formation, die Eure Soldaten einnehmen werden. Versucht für jeden Truppentyp eine taktisch kluge Formation zu finden.



Trennen: Hiermit könnt Ihr die Truppe halbieren. Wenn sich verschiedene Einheitentypen in der Truppe befinden, z.B. Milizen und Axtkämpfer, wird

aus einem Typ die neue Truppe gebildet. Besteht Eure Truppe nur aus einem Typus, trennt sich die Hälfte ihrer Soldaten und bildet eine neue Gruppe.

**Verbinden** (Taste: V): Dieser Befehl ermöglicht den Zusammenschluss zweier Truppen. Die Truppen müssen dieselbe militärische Zuordnung besitzen, d.h. Langwaffen und Kavalleristen oder Fernkämpfer und Infanteristen können nicht in einer Truppe gemischt werden. Die Truppe, die den Befehl ausführt, schließt sich an die ausgewählte Zielgruppe an.

**Nahrung ordern:** Gelegentlich müsst Ihr Eure Truppen mit Nahrung versorgen. Im Gegensatz zu den Zivilisten werden die Soldaten direkt mit Nahrung beliefert. Sobald Ihr den Befehl dazu gegeben habt, werden Eure Gehilfen Nahrungsmittel aus dem Lagerhaus an jeden hungrigen Soldaten dieser Truppe ausgeben. Um die Wegstrecken der Gehilfen abzukürzen empfiehlt es sich, vor dem Befehl die Truppe in die Nähe des Lagerhauses zu bewegen.

**Spielgeschwindigkeit ändern** (Taste: F8) : Drücke F8, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen und drücke Sie erneut um Sie zu reduzieren. Wenn Ihr Euch im Kampf gegen den Feind befindet, empfehle ich Euch die Spielbeschleunigung wieder zurückzustellen. Diese Funktion ist nicht in Multiplayerspielen verfügbar.

DER MEHRSPIELERMODUS

Im Mehrspielermodus könnt Ihr Eure Kräfte im Wettstreit gegen bis zu fünf andere Landesfürsten messen. Wer am Ende alle anderen Feldherren samt ihrer Siedlungen vernichtend geschlagen hat, hat die Partie gewonnen. Die teilnehmenden Spieler klicken zunächst im Hauptmenü auf "Multiplayerspiel starten". Danach werdet Ihr aufgefordert, Euren Namen, unter dem Ihr im Spiel bekannt sein möchtet, preiszugeben. Nach der Eingabe klickt Ihr auf die Schaltfläche mit der Aufschrift "Weiter". In der nachfolgenden Auswahl werdet Ihr vor die Entscheidung gestellt, ob Ihr ein neues "Spiel erschaffen", oder einem bereits bestehenden "Spiel beitreten" möchtet. Wichtig! Vor Beginn jeder Spielrunde solltet Ihr Euch mit Euren Mitspielern einig werden, wer der Spielleiter ist, sprich wer das Spiel erschafft. Die restlichen Teilnehmer müssen dann diesem Spiel beitreten.

Neue Spielrunde erschaffen

Wählt per Maus aus dem oberen Fenster den Verbindungstyp aus (z.B. TCP/IP für DirectPlay etc.) und klickt dann auf "Spiel erschaffen". Ihr werdet nach dem Namen der Spielrunde gefragt und danach in das Menü mit den Spielparametern befördert. Als Spielleiter habt Ihr als einziger die Macht, sämtliche Rahmenbedingungen für die Partie zu bestimmen. Ihr solltet mit der Auswahl Eurer Spielfarbe beginnen. Klickt auf eines der Felder mit der Aufschrift <nicht belegt>. Eure Untertanen und Gebäude werden nun im Spiel mit der Farbe des Rechtecks links neben dem gewählten Feld

markiert. Des weiteren stehen auf diesem Screen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

Besitz: Hier können verschiedene Startvoraussetzungen eingestellt werden:
Nichts: Alle Spieler beginnen mit einem Lagerhaus, einigen Gehilfen und Bauarbeitern
Truppen: Alle Spieler erhalten zusätzlich einige Truppen zur Verteidigung Ihrer Stadt
Truppen und Gebäude: Eure Stadt besitzt schon einige Gebäude

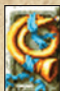
Startposition: Hier könnt Ihr die Verteilung der Spielerpositionen angeben:
Reihenfolge: Die Positionen werden abhängig von der Spielerfarbe auf die ihnen zugeordneten Plätze auf der Karte verteilt
Zufällig: Die Positionen werden zufällig verteilt

Nachrichten: Dieses Fenster zeigt sämtliche Mitteilungen an, die die Spieler untereinander mittels der "Senden" - Funktion austauschen.

Senden: Hier könnt Ihr per Tastatur Nachrichten an Eure Mitspieler versenden, die nach Drücken der Eingabetaste im "Nachrichten" - Fenster erscheinen. Die Funktion ist besonders nützlich, um im Voraus zu klären, mit wie vielen Rohstoffen, auf welcher Karte etc. gespielt werden soll.

Beschreibung: Hier könnt Ihr die maximale Anzahl der Spieler, die Kartengröße und den Typ (Aufbau oder Kampf) des gerade angewählten Szenarios ablesen.

Szenarien: Hier wählt Ihr die Mehrspielerkarte aus, auf der das Spiel ausgetragen werden soll. Informationen zu der gerade angewählten Karte entnehmt Ihr dem Fenster mit dem Titel "Beschreibung". Auch auf gespeicherte Mehrspieler-Spielstände greift Ihr über das "Szenarien" - Fenster zu. Hierzu selektiert bitte in dem Szenarienfenster Euren Spielstand und verteilt die vorhandenen Spieler auf die ursprünglichen Positionen. Danach wird der Spielstand auf die verschiedenen Rechner übertragen. Dies kann je nach Leistungsfähigkeit des gewählten Verbindungstyps einige Zeit in Anspruch nehmen. Sind alle Mitspieler anwesend und die Parameter ausgewählt, beginnt der Spielleiter die Partie durch einen Klick auf "Starten!"
Die Liste wird zwar in bestimmten, von Verbindungstyp und -qualität abhängigen Intervallen automatisch aktualisiert, Ihr könnt die Suche jedoch in den meisten Fällen beschleunigen, indem Ihr auf "Spiele suchen" klickt. Ist die gewünschte Spielrunde gefunden und angewählt, gelangt Ihr durch den Button "Ins Spiel einsteigen" in das Parametermenü für Mehrspielerpartien. Um Eure Spielfarbe zu wählen, klickt auf eines der Felder mit der Aufschrift <nicht belegt>. Eure Untertanen und Gebäude werden nun im Spiel mit der Farbe des Rechtecks links neben dem gewählten Feld markiert. Auf die anderen Parameter des Spiels könnt Ihr nur indirekt Einfluss nehmen, indem Ihr mittels der "Senden" - Funktion (s.o.) Eure Wünsche als Nachricht an den Spielleiter weiterleitet. Natürlich könnt Ihr die "Senden" - Funktion auch dazu benutzen, Euch mit den anderen Mitspielern zu unterhalten.



Nachrichten: Um eine Nachricht an einen oder mehrere Mitspieler zu versenden, klickt Ihr auf das Posthorn direkt rechts unten neben der Bedienleiste, wählt in dem dann erscheinenden Fenster per Mausklick den oder die Adressaten an und tippt die Botschaft ein. Die nicht angekreuzten Mitspieler können diese Meldung nicht lesen. Ankommende Nachrichten erscheinen wie im Einzelspielermodus als Pergamentbögen oberhalb des Posthorns. Wenn Ihr auf einen der Pergamente klickt, wird die entsprechende Nachricht geöffnet und Ihr könnt sie lesen, schließen oder vernichten.



Allianzen: Die Schriftrolle direkt unter dem Posthorn dient Euch zum Schmieden von Bündnissen, die allerdings nur von temporärer Dauer sind. Seid nur noch Ihr selbst und Eure Verbündeten übrig, so müsst Ihr die Allianz aufheben und die anderen Herrscher auf dem Feld in die Knie zwingen. Um eine Allianz einzugehen, klickt Ihr auf den Namen des jeweiligen Mitspielers. Eure Truppen werden sich von nun an weigern, den betreffenden Spieler anzugreifen. Ihr macht das Bündnis rückgängig, indem Ihr den Namen des Bündnispartners erneut anklickt. Wessen Armee Euch unter den momentanen Voraussetzungen bei einer eventuellen Begegnung angreifen wird und wessen nicht, seht Ihr an dem Nachsatz "... ist freundlich" bzw. "... ist feindlich".

TIPPS UND TRICKS

- Um den Gegner zu besiegen, müsst Ihr lediglich seine sämtlichen Militärtruppen, Lagerhäuser, Schulen und Kasernen vernichten.
- Damit genug Steine für den Haus- und Straßenbau zur Verfügung stehen errichtet Ihr am besten gleich zu Beginn zwei oder mehr Steinbrüche.
- Bildet nicht viel mehr als acht Bauarbeiter aus, da sie sich sonst gegenseitig behindern. Außerdem müssen die überflüssigen Bauarbeiter mit Nahrung versorgt werden.
- Wenn die Gehilfen während des Spiels unbeschäftigt in der Gegend herumstehen, muss die Ausbildung neuer Gehilfen gestoppt werden.
- Gold- und Eisenminen bestimmen Eure militärische Stärke. Versucht, Eure Stadt in die Richtung dieser Bodenschätze hin auszubauen. Abgelegene Industriestandorte sollten ein eigenes Lagerhaus erhalten, damit die Gehilfen nicht so weit laufen müssen.
- Bewegt Eure Militärtruppen zur Nahrungsmittelversorgung in die Nähe eines Lagerhauses. So verkürzt Ihr den Weg der Gehilfen.
- Werft ab und zu ein Auge auf Ihre Nahrungsmittelreserven. Nehmen diese ständig ab, müsst Ihr dringend neue Produktionsstätten für Brot, Wein oder Wurst errichten.
- Bestellt bei den Waffen- und Rüstungsschmieden immer zusammenpassende Güter in gleicher Menge z. B. sollte für jede Lederrüstung nur ein Langbogen geordert werden.
- Schickt zu Beginn des Spieles Eure Truppen zum Erkunden der Umgebung aus. So könnt Ihr feindliche Truppenbewegungen früher ausmachen.

INSTALLATION

Lay your sword and shield to the side, switch on your computer and start Windows. Place the DVD in the respective drive. "Knights and Merchants" uses the Autostart facility from Windows, therefore the start menu with several options appears automatically. Please click on the option Install, this starts the installation program. Follow the on screen instructions to complete the installation.

GENERAL GAME DESCRIPTION

At the start of the game, you see the heart of your town on screen. Your storehouse. Generally, a left click on a building or one of your subjects displays information about that building or person in the lower part of the control panel. Use this technique to gain information about the stores your king has made available to you for the construction of your settlement. To establish an efficient economy and bring your town to life, you must first order a schoolhouse built. To do this, click the Hammer symbol or press "1" on your keyboard (see Short Cuts) to activate bricks window. It displays all construction orders as symbols. if you move your cursor over a building symbol, a description of that building appears on the lower edge of your screen. Click the Book symbol (the second in the upper row) and move your cursor around the countryside. On a suitable site (see the section entitled "Building Construction Menu"), left click to select that site for construction. One of your laborers starts to level the land. For your serfs to transport the necessary materials (six boards and five stones in this example) to your construction site, you need a road to the storehouse. To create a road you must highlight the road's position while you are in the activated Building Construction Menu (Top left). Laborers immediately start to level the ground where the road is to be built. Each road section needs one stone, which your laborers must fetch. When the road is finished, serfs hurry to transport building materials to the construction site. Then schoolhouse construction can begin.
When the schoolhouse is finished, build an inn for feeding the civil population. Make sure you always have enough wood and stone in your storehouse. The other steps for establishing a functioning economy are explained in the mission training book (Tutorial).

THE MAIN MENU

After the start of the game the main menu appears offering you the following options.

Play Tutorial: Starts the training mode. Before you move into battle, you should use this option to get rid of your opponents.

The Shattered Kingdom: Starts the campaign „The Shattered Kingdom".

The Peasants Rebellion: Starts the campaign „The Peasants Rebellion".

Play Single Map: Begins a net work game scenario for one player.

Load Savegame: Continues an old campaign.
Multiplayer: Game begin for several players (Network).
Credits: a list of people who worked together in the development of this product.
Leave Program: Exits the game and returns to the Windows desktop.

THE MENUS

CONSTRUCTION MENU (Symbol: Hammer / Key "1")



In this menu you can see the currently available building task. At the start of the game only a few building options are available to you, because some buildings are dependent on each other (see the section entitled "Buildings"). For example, you can construct a sawmill only if you already have a woodcutter's hut to supply your sawmill with wood. When you select a type of building, the raw materials needed (for example, timber and stones) are displayed. After you highlight a construction site with a left-click, the select citizens. Then connect your site by road to your storehouse so that building materials can be transported to your construction site. When selecting a site, note the blue border of your future building. Red crosses on or within the border indicate an unsuitable site. And always watch where you place the building entrance: it must connect to your road. Fields and vineyards can only be placed on fertile land, so check the surrounding area for productive fields before you build a farm or vineyard. However, you can build a house on barren ground. Mine construction has special requirements. When you have selected a good mine site, check again to make sure there are plenty of raw materials on hand. Iron and gold mines are driven into the mountain, whereas coal mines are placed directly over the coal deposits. To remove highlighting, or to demolish finished buildings, select and click on the upper right X symbol. You can close the Building Construction Menu whenever you want by right-clicking or pressing the ESC key.

DISTRIBUTION OF GOODS (Symbol: Scales / Key "2")

Here you can set your priorities for supplying buildings with the four main raw materials: iron, coal, timber, and cereal products. For example, it is possible by under-production of your pig farms to concentrate cereal deliveries to that area, but consider that now you may not have enough supplies available for your mills or horse breeding.

STATISTICS (Symbol: Slide rule / Key "3")

In the statistics you can see the buildings currently available. The number tells you how many finished production centers of a particular kind you have.

The right column displays the number of trained subjects, the occupation corresponds to the buildings in the same line. If you don't have enough trained personnel available, a message is displayed. Important for the creation of the economic system is the number of workers and helpers pay attention that you always have enough working subjects. As you gain game experience, you will learn the optimum numbers required.

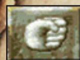
OPTIONS MENU (Symbol: Feather / Key "4")

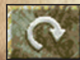
Here you can save and load your game, and play your favorite music. In the submenu "Settings", you can select Autosave, that means that the game is automatically saved onto the 10th save slot about every three minutes. Select Fast Scrolling, to double the scrolling speed. The three sliders change the cursor speed, sound volume, and music volume.

COMMANDS & SHORTCUTS

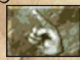

Send (Key: S): With this key you can move your troops. After you have chosen an appropriate area a type of compass appears with which you can determine the direction of view of your troops when they have reached their location. If you do not set the direction the troops will face the currently set direction.


Halt (Key: H): To bring your troops to a halt, use this key. They will stop on the spot and build their formation.


Attack Press the A key to attack opposing troops or buildings directly. Note that the formation breaks and each soldier tries to reach his target alone.



Left turn, Right turn: To change the direction your troops are facing use the arrow symbols. With bow and crossbowmen you can in this way roughly determine the object to be attacked.


Storm Attack: The storm attack can only be made by the Militia, axemen and swordsmen. This command is helpful for attacking retreating enemy units and attacking distance fighters. Please note that during a storm attack you lose control of your troops and only when all units have completed the attack can you give further orders.



Changing formation: With these two buttons you can alter the arrangement of your troop formations. The new formation is then shown in the middle of the button. Try to find a tactically clever formation.


Separate: Here you can separates the troops into two halves. When you have different types of soldiers in one group e.g. Militia and axemen a new

Your trading and commercial system revolves around the storehouse.

 **Combine** (Key: V): This command makes it possible to combine two troops. The troops must be of the same military category. Therefore, long weapon carriers and cavalry, or distance fighters and infantry cannot be mixed into one group.

 **Ordering Food:** You must supply your troops with food, in contrast to the civilians, the soldiers are directly supplied with food. As soon as you have given the order, your helpers will give each hungry soldier food out of the storehouse. To keep the route for your helpers as short as possible it is recommended moving the troops closer to a storehouse.

THE STOREHOUSE



Your trading and commercial system revolves around the storehouse. All items manufactured in your production centers are transported to this building by your subjects. Reserves of gold, weapons and food can often serve as starting capital for the building of your towns In small settlements, one storehouse is enough, but the larger your villages become, the more advantageous it is to build specialized storehouses (for example, for storing only raw materials for food). If you click once on a storehouse with your Magnifying Glass cursor, the contents of the storehouse are displayed on the control bar. Each item has its own icon. You can stop deliveries of items to your storehouse with a simple click on the corresponding icon. As confirmation a red arrow in the icon corner is shown, indicating that from now on you can have that item transported away from the storehouse, but no more deliveries of the item to your storehouse will be made. You can reverse this at any time by left-clicking on the particular icon.

THE SCHOOLHOUSE



New workers are trained in the school house. Each training costs a chest of gold. You must ensure that there is always enough gold in the storehouse to receive new units. If you need several military units it is recommended that you build several school houses to accelerate the training process. Keeping the gold foundry close by will help to accelerate gold deliveries. You can place five units of any occupation group in a queue who will then be trained as their turn comes. To do this click on the arrow in the bottom edge of the interface bar for the various occupations until you find the one you want appears in the central picture above the arrow buttons and activate the Execute button underneath. Each click results in a further subject of the chosen occupation being placed in the queue. The status bar directly above the queue indicates how far advanced the training is for a particular unit. To the left of this bar is a button for halting the current training. If you want to cancel the training of one subject, click on the corresponding area of the queue.

In advanced stages of the game you will need mainly helpers and recruits, therefore the Almighty has given the arrow symbol magical powers. A right click on an arrow pointing to the left takes you back to the beginning (helpers), a click on the counterpart at the end of the occupation list (recruits).

THE INN



Goods Needed:
Bread Sausage Wine

Goods Produced:
None

Inhabitant:
None

Buildings required:
Bakery, Butcher, Vineyard

Related Buildings:
None

Construction Costs:
Wood x 6
Bricks x 5

Your folk must be provided with food. The citizens go to the guest house independently to still their hunger.
It is understandable that the guest house must always be well supplied to avoid the starvation of "His Majesty's subjects. The guest house should be built in the town center so each citizen can reach it quickly.
For a remote settlement an additional guest house should be built.

Your soldiers do not go to the guest house, if you wish they supplied with food at their location.

THE QUARRY



Goods Needed:
None

Goods Produced:
None

Inhabitant:
Stonemason

Buildings required:
None

Related Buildings:
Watchtower, Roads, Construction Sites

Construction Costs:
Wood x 3
Bricks x 2

The woodcutter fells trees for the sawmill in the deep woods of the countryside. After he's felled all available trees, he turns his attention to reforesting. However, if you only need to clear the trees to make room for town construction, then you should dismantle the woodcutter's hut after the trees have been cut down and cleared. Try to put the wood cutter's hut near your sawmill to ensure that the timber is processed quickly and efficiently. Deciduous and evergreen trees are purely for further processing, but your woodcutter won't touch palms or dead trees.



THE WOODCUTTER'S HUT

Goods Needed:
None

Goods Produced:
 Timber

Inhabitant:
 Woodcutter

Buildings required:
none

Related Buildings:
Saw mill

Construction Costs:
 Wood x3
 Bricks x2



The woodcutter fells trees for the sawmill in the deep woods of the countryside. After he's felled all available trees, he turns his attention to reforesting.

However, if you only need to clear the trees to make room for town construction, then you should dismantle the woodcutter's hut after the trees have been cut down and cleared.

Try to put the wood cutter's hut near your sawmill to ensure that the timber is processed quickly and efficiently. Deciduous and evergreen trees are purely for further processing, but your woodcutter won't touch palms or dead trees.

THE SAWMILL

Goods Needed:
 Timber

Goods Produced:
 Wood x2

Inhabitant:
 Carpenter

Buildings required:
Woodcutter's hut

Related Buildings:
Weapons and Armory workshop

Construction Costs:
 Wood x4
 Bricks x3



Wood is important for town construction. You need a certain amount of wood for each and every building constructed. And the vine lattices in the vineyard are manufactured solely from wood.

The timber processed from the felled trees is delivered to the weapons and arsenal workshops. The carpenter saws each tree trunk into two boards.

Try to erect your sawmill near woods and the woodcutter's hut. And if you want to produce a lot of weapons, you need several sawmills.

THE VINEYARD

Goods Needed:
None

Goods Produced:
 Wine

Inhabitant:
 Farmer

Buildings required:
None

Related Buildings:
Inn

Construction Costs:
 Wood x4
 Bricks x3



You have to construct a vineyard to supply the inn with tasty wine for its patrons.

Construct this building near fertile ground to enable the farmer to plant his vines nearby.



When the grapes are ripe, they are picked and pressed. The wine barrels are then delivered directly to the inn.

THE FARM

Goods Needed:
None

Goods Produced:
 Wheat

Inhabitant:
 Farmer

Buildings required:
None

Related Buildings:
Mühle, Schweinezucht, Pferdestall

Construction Costs:
 Wood x4
 Bricks x3



The farms are the basis of all your food supplies.

The farmer sows and harvests the wheat needed by the mill, the swine farm, and the stables. Construct farms as quickly as possible, because the wheat you plant needs time to grow.



You should construct a farm for each building that needs wheat, and always build near fertile land so your farmer can work his field directly in front of his own door.

THE MILL

Goods Needed:
Wheat

Goods Produced:
Flour

Inhabitant:
Baker / Miller

Buildings required:
Farm

Related Buildings:
Bakery

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



The giant sails of the windmill turn the wheels that grind the wheat into flour.

If a farm is nearby, delivery of wheat is assured.

The sacks of flour produced in the mill are delivered to the bakery where they are made into tasty bread.

The resident baker doubles as a miller and can be employed in both mill and bakery.

THE BAKERY

Goods Needed:
Flour

Goods Produced:
Bread x 2

Inhabitant:
Baker / Miller

Buildings required:
Mill

Related Buildings:
Inn

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



The flour sacks delivered from the mill are processed into bread here.

The baker, who can also be employed in the mill, bakes two loaves from one sack of flour.

The loaves are eaten in the inn by the hungry citizens or are taken to soldiers by serfs.

Make sure you have enough bread on hand; other-wise, so that there is no threat of starvation.

THE SWINE FARM

Goods Needed:
Wheat

Goods Produced:
Pigs Skins

Inhabitant:
Animal Breeder

Buildings required:
Farm

Related Buildings:
Butcher, Tannery

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



Pig breeding needs a lot of wheat.

Each pig must be sufficiently fattened before the pig breeder slaughters it. The butcher gets the meat, and the tannery gets the hide.

The production of leather for armor and pork for feeding the citizens is very important.

Construct the pig farm near a farm to ensure the steady delivery of wheat.

THE BUTCHER

Goods Needed:
Pigs

Goods Produced:
Sausages x 3

Inhabitant:
Butcher / Tanner

Buildings required:
Swine farm

Related Buildings:
Inn

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



The people just love the sausages produced here. The sausages are very filling, which makes them the ideal food.

If you ensure that your inn gets continual deliveries of these sausages, your people will not go hungry.

To make three sausages, the butcher needs one pig, which is bred at the swine farm.

Place your inn near your butcher to ensure swift delivery of the meat.

THE FISHERMAN'S HUT

Goods Needed:
None

Goods Produced:
 Fish

Inhabitant:
 Fishermen

Buildings required:
None

Related Buildings:
None

Construction Costs:
 Wood x 4
 Bricks x 3



Fish was always a healthy alternative, since long before the middle ages.

The fisherman casts his hook into a lake and brings fresh fish onto the table. The fish that he catches are brought direct to the storehouse.

The fisherman's hut should be placed near a lake so that your subjects can be served with fresh fish.

Note: this building is only available in the campaign „The Peasants Rebellion".

THE TANNERY

Goods Needed:
 Skins

Goods Produced:
 Leather Roll x 2

Inhabitant:
 Butchers / Tanners

Buildings required:
Swine farm

Related Buildings:
Armory workshop

Construction Costs:
 Wood x 4
 Bricks x 3



Leather armor production is necessary for equipping axe fighters, bowmen, lance carriers, and scouts.

The tannery receives hides from the swine farm and processes them into leather.

The butcher, who doubles as tanner, produces two rolls of leather from one pigskin. These rolls are then delivered to the armory workshop for further processing.

The tannery should be as near as possible to the armory workshop.

THE STABLES

Goods Needed:
Wheat

Goods Produced:
Horses

Inhabitant:
Animal Breeder

Buildings required:
Farm

Related Buildings:
Barracks

Construction Costs:
Wood x6
Bricks x5



Similar to pig breeding, the stables need a huge amount of wheat to feed growing horses.

The breeder feeds each horse about one bale of wheat until it is mature and be used by the cavalry, therefore a farm a farm should be built near the stables to a continual supply of wheat. When the horses are grown they are led straight to the barracks where riders are waiting for them.

If you need a lot of scouts and knights, several stables are needed for the quickest raising of horses as possible.

THE WEAPONS WORKSHOP

Goods Needed:
Wood

Goods Produced:
Lance Hand Axe Bow

Inhabitant:
Carpenter

Buildings required:
Sawmill

Related Buildings:
Barracks

Construction Costs:
Wood x4
Bricks x3



The weapons workshop produces the three lighter weapons: the hand axe, the bow, and the lance. It costs two wooden boards to make one of these weapons. To produce large quantities of weapons, a great deal of wood is needed.

To enable the workshop to keep production flowing, you need two sawmills.

The carpenter works to your commands, turning out the different weapons as you order them. The weapons manufactured here are placed in the barracks to equip the recruits.

The construction of several workshops only makes sense if you have a high stock of wood.

THE ARMORY WORKSHOP

Goods Needed:
Wood, Leather Rolls

Goods Produced:
Wooden Shield, Leather Armor

Inhabitant:
Carpenter

Buildings required:
Sawmill, Tannery

Related Buildings:
Barracks

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



Leather armor and wooden shields are produced for your soldiers here. One roll of leather makes one suit of leather armor, and one timber board makes one wooden shield.

You must personally order the goods so that your carpenter knows what to produce next.

This workshop should be near the barracks, to enable effective and speedy armor delivery. The axe fighters, lance carriers, bowmen, and scouts all need leather armor for their training.

The axe fighters and the scouts need the wooden shields.

THE COAL MINE

Goods Needed:
None

Goods Produced:
Coal

Inhabitant:
Miner

Buildings required:
None

Related Buildings:
Metallurgy Foundry, Iron, Weapons, Armor Smithy

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



The production of coal is necessary for many of the buildings. You need a lot of coal for the production of gold and steel. The smiths also need coal for manufacturing their goods.

Try to construct several mines as speedily as possible to meet the demand for coal.

As a rule of thumb, you need one mine for every building that requires coal. If deposits in one mine are depleted, a message is displayed.



THE IRON MINE

Goods Needed:
None

Goods Produced:
Iron Ore

Inhabitant:
Miner

Buildings required:
None

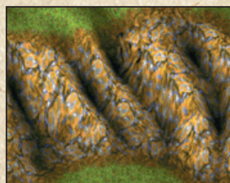
Related Buildings:
Iron Smithy

Construction Costs:
Wood x3
Bricks x2



The shafts of iron mines are driven deep into the hills to get at the valuable ore, which is then taken to the iron foundry to be made into solid iron for the production of heavy weapons and armor.

When the iron ore vein is exhausted, dismantle the mine and reconstruct it over a new vein.



When the vein is exhausted, a message is displayed. iron ore is easy to recognize, being bluish in color in the red rock of the hill.

DIE GOLD MINE

Goods Needed:
None

Goods Produced:
Gold Ore

Inhabitant:
Miners

Buildings required:
None

Related Buildings:
Metallurgy Shop

Construction Costs:
Wood x3
Bricks x2



The training of new serfs is financed by gold chests. Gold also pays for the recruitment of new soldiers. The gold mine extracts the gold ore out of hillsides containing gold veins.

To manufacture gold chests, you need the metallurgy shop, which should be constructed near your mine.



After a time, the vein will be exhausted, so you must dismantle your mine and construct it again on the site of a new gold vein.

THE IRON SMITHY

Goods Needed:
Iron Ore   Coal

Goods Produced:
Iron

Inhabitant:
Metallurgist

Buildings required:
Iron mines, Cole mines

Related Buildings:
Weapons Smithy, Armor Smithy

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



To obtain iron, the foundry worker smelts iron ore at very high temperatures.

You can imagine, this consumes a lot of coal! Construct foundries near iron and coal mines, to enable effective and fast delivery of the raw materials.

The finished product is used in the weapons workshops and armory for manufacturing dangerous weapons. Construct several foundries only if you have enough iron ore and coal supplies.

This building is vital for the production of heavy and dangerous weapons of war.

THE METALLURGY SHOP

Goods Needed:
Gold Ore   Caol

Goods Produced:
Gold Chests

Inhabitant:
Metallurgist

Buildings required:
Gold Mine, Coal Mine

Related Buildings:
Schoolhouse

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



Here, the raw gold from the mine is processed into gold chests. Using coal, the foundry worker smelts the ore.

The resulting gold chests are then taken to the schoolhouse, where they are used to pay for the training of serfs, laborers, and recruits.

You should always have enough gold on hand to train the people you need.

And, of course, always have enough coal mines to guarantee the supply of coal.

THE WEAPONS SMITHY

Goods Needed:
Iron Coal

Goods Produced:
Pike Crossbow Sword

Inhabitant:
Smith

Buildings required:
Iron Mine, Coal Mine

Related Buildings:
Barracks

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



The soldiers' most powerful weapons are manufactured here. Only coal and iron are used in the production process, so it is a little different from the weapons workshop.

The weapons which are produced here depends on you wishes. They must be ordered by you. Swords, pikes, and crossbows are then taken straight to the barracks, to be distributed among the recruits.

If possible, construct the iron foundry, coal mine, and barracks near to each other. This building is vital for weapons production, so make sure it's well protected from enemy attacks at all times.

THE ARMOR SMITHY

Goods Needed:
Iron Coal

Goods Produced:
Steel Armor Steel Shield

Inhabitant:
Smith

Buildings required:
Iron Smithy, Coal Mine

Related Buildings:
Barracks

Construction Costs:
Wood x 4
Bricks x 3



You can order heavy armor and shields here. The smith only produces what you order. He needs coal and iron for the manufacture of heavy armor. Construct this building near a coal mine to ensure a steady supply of coal for your smith.

The barracks should also be placed close at hand, enabling quick delivery of the armor to the waiting recruits.

When you order different sorts of armor, your smith finishes one sort first, then starts on the next.

THE VEHICLE WORKSHOP

Goods Needed:
Wood Iron

Goods Produced:
Catapult Ballista

Inhabitant:
Carpenter

Buildings required:
Iron Smithy

Related Buildings:
None

Construction Costs:
Wood x 5
Bricks x 2



In this workshop the heavy machines of war are produced. Iron and wood are needed in the Production.

The Iron Smithy should be placed near by to guarantee a fast supply of material.

This building should also be protected from enemy attack.

Note: this building is only available in the campaign „The Peasants Rebellion".

THE BARRACKS

Goods Needed:
All weapons and armor

Goods Produced:
None

Inhabitant:
Recruit

Buildings required:
Weapons Smithy, Armor Smithy
Stables, Armory workshop,
Weapons Workshop

Related Buildings:
None

Construction Costs:
Wood x 6
Bricks x 6



The barracks is the center of all your military activity. The recruits who have finished their training in the schoolhouse go directly to the barracks, where they equipped with weapons, armor, and horses.

Depending on what weapons and armor you have in store, you can put together different kinds of units.

Always keep an eye on your barracks, to protect them from enemy attacks. It's better to have the smiths and workshops near your barracks to speed up deliveries of much-needed armor and weapons.

THE WATCHTOWER

Goods Needed:

Bricks

Goods Produced:
None

Inhabitant:
 *Recruit*

Buildings required:
Quarry

Related Buildings:
None

Construction Costs:
 *Wood x3*
 *Bricks x2*



Construct as many watchtowers as possible. They protect your town from attack. The tower is filled with stones that a recruit hurls down on the enemy.

Try to place these towers near to each other, because the recruit has to eat at the inn now and then, leaving the watchtower unattended.

But watch the enemy bowmen! They can damage your tower easily with their arrows, without being endangered themselves.

THE TOWN HALL



So that your town is adequately protected from attack you should build a town hall.

Goods Needed:
 *Gold*

Goods Produced:
None

Inhabitant:
None

Buildings required:
Schoolhouse

Related Buildings:
None

Construction Costs:
 *Wood x6*
 *Bricks x5*

Your advantage is that units, trained in the town hall only cost a certain amount of gold but are available to you immediately.

The following units can be trained in the town hall:

Units	Gold required				
Rebel			Gold		
Militia		Gold		Gold	
Squire		Gold		Gold	
Vagabond		Gold	Gold	Gold	
Warrior/Barbarian	Gold	Gold	Gold	Gold	Gold

Note: this building is only available in the campaign „The Peasants Rebellion".

ABOUT THE KING´S SUBJECTS



A horde of industrious **serfs** delivers your finished products to the correct buildings. If have too many goods or products in your production centers, order the schoolmaster to instruct more serfs. But to enable the serfs to perform their tasks quickly and efficiently, always connect your individual buildings with roads.



The **laborers** construct your roads and buildings. They also construct your cornfields and vineyards. The more laborers you have, the quicker your town is constructed.



No houses or streets can be built without bricks. The **stonemasons** hew large stones from the quarry and process them into building materials needed for house and road construction.



The **woodcutters** supply the sawmill with wood. They are also responsible for reforesting in the areas where all trees have been felled.



Your most versatile servants are the **carpenters**. They not only manufacture timber, but also work in the weapons workshop and the armory workshop.



The **farmers** plant and harvest the corn and take care of the vineyard.



The **bakers** work in the bakery and the windmill. Their valuable work helps feed the population.



The **animal breeders** work on the pig farm and in the stables. They feed your pigs and horses with corn until the pigs are ready for slaughter and the horses are ready for your cavalry.



The **butchers** work in two locations: the tannery and (of course) the butcher shop. They supply you with leather and sausages.



The **fishermen** casts his line into the lake and supplies your subjects with fish.



The ***metallurgists*** are found in the metallurgy shop and the iron smithy. They supply you with gold and steel, but only if they have enough raw material on hand for their smelters.



The ***blacksmiths*** manufacture all your heavy weapons and armor, using a lot of coal in the process.



The ***miners*** are responsible for supplying you with raw gold, iron ore, and coal.



The raw ***recruits*** come out of the barracks as brave soldiers, ready to protect your Kingdom.. But it's the recruits who have the often boring job of manning the watchtowers and hurling stones down upon the enemy should they try a sneak attack. In case of imminent war, try to build a lot of schoolhouses to train recruits.

THE TROOPS

The ***infantry***, i.e. Militia, Axe fighters and Swordsmen, can be deployed against all enemy units. Their specialty is the "Storm Attack" and can only be carried out by these troops, who, by these fast attacks run at high speed towards the enemy to get into battle quickly .Also attacks against bowmen and crossbow men do not cause many casualties as the storming soldiers are much harder to hit. The infantry can also protect the cavalry from enemy lancers and save the riders from fighting at close quarters.



Attack: 35%
Armor: 0%
Requires:

The ***Militia*** is the weakest unit under the infantry units and should only be used for the most urgent defense situations or by an extreme excess of gold.



Attack: 35%
Armor: 50%
Requires:

The ***Axe Fighters*** need leather armor a wooden shield and a battle axe. He can be created additionally to the Swordsman who needs completely different equipment.



Attack: 55%
Armor: 70%
Requires:

The ***Swordsman*** is created with the help of steel armor, a steel shield and a sword.



Attack: 35%
Armor: 50%
Required equip.:

The cavalry is the fastest unit in the field and is therefore great for scouting forays and surprise attacks Long-range enemy fighters can be reached quickly by these ***scouts*** and knights, and they do not usually have too many casualties

among themselves. Scouts need a battle axe, leather armor and a wooden shield



Attack: 55%
Armor: 70%
Required equip.:

A sword, steel armor and a steel shield are required for the creation of **knights**. Both units of course need horses.



Attack: 25%
Armor: 50%
Attack against Cavalry: +55%
Requires:

The **lancers** are the ultimate protection against enemy cavalry, because they can quickly unsaddle enemy riders with their long lances. Lancers are equipped with leather armor and a lance.



Attack: 35%
Armor: 70%
Attack against Cavalry: +80%
Requires:

The **pike carriers** have steel armor and a pike. Because they cannot keep up with the cavalry they are mostly used for defense purposes. Support of your own cavalry against enemy riders is the only way to use them for an attack. .



Attack: 35%
Armor: 50%
Requires:



Attack: 100%
Armor: 70%
Requires:

Your long-range weapons are the most important tactical element in battle. Bowmen and crossbowmen can attack the enemy from a safe distance without suffering casualties themselves. But don't let them get involved in the hand-to-hand stuff as they have no armor of their own. Protect them with other troops. The equipment needed for a **bowman** is a bow and leather armor. A crossbow and steel armor are needed for a **crossbowman**.

TRAINING IN THE TOWNHALL

only available in the campaign"The Peasants Rebellion"



Attack: 25%
Armor: 25%
Attack against Cavalry: +60%
Requires: 1x

Rebels are good protection against the enemy cavalry. With no more than a pitch fork they can unsaddle a rider very quickly. A rebel costs one chest of gold.



Attack: 35%
Armor: 0%
Requires: 2x

The **Militia** is the weakest unit under the infantry units and should only be used for the most urgent defense situations or by an extreme excess of gold. Training the Militia costs two cases of gold.



Attack: 35%
Armor: 25%
Requires: 2 x

The Squire with his catapult is well suited to fighting at a distance. Because this type of troop has no defense other troops should be used to protect them. The **serf** costs two cases of gold.



Attack: 40%
Armor: 25%
Requires: 3 x

The **Vagabonds** are a very fast unit and is perfect for reconnaissance and surprise attacks. He is armed with a battle axe and costs three cases of gold.



Attack: 75%
Armor: 50%
Requires: 5 x

The **Warriors** are the strongest unit in the game. With his big battle axe he fights heroically against the enemy infantry. But beware! When the opposing bowmen and crossbowmen are being deployed.



Attack: 3x50%
Armor: 25%



Attack: 100%
Armor: 25%

The Catapult and the Ballista have a very long range and are therefore well suited to distance fighting. The **Catapult** can throw very large stones over a great distance or behind enemy walls. The **Ballista** is deployed in the battle field and is also used as a fortification and siege engine.

BATTLE TACTICS

The infantry is the mainstay of every army. The militia, axe fighters and swordsmen are all deployable against enemy units. The Storm attack is worth special mention as it can only be done by this unit. At your command, these soldiers run toward the enemy at high speed to mix themselves in battle. This tactic is especially useful against enemy bowmen and crossbow positions.



Because of their high speed their casualties are kept to a minimum. Your foot soldiers also fulfill other tasks. They can shield your cavalry against attacks from enemy lancers and protect your distance fighters.

A militia man is quickly ready for battle, you only need to give a recruit a battleaxe. But please consider that a militiaman is overthrown just as quickly and the gold for his training will have been wasted, yet in times of urgency, or by large stores of gold it still makes sense to recruit militia men who are very useful in battle against defenseless enemy distance fighters Axe fighters and swordsmen can be recruited independently from each other as they are differently armed.



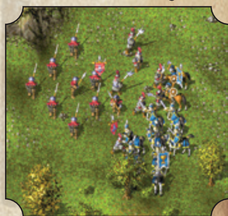
The best protection against enemy riders are the lancers and pike carriers, who have an enormous advantage in battle with their long weapons. Correct placement of the long weapon carriers is a little tricky as they are not as quick as the mounted opposition who can maneuver much faster. Should your knights be successful in holding up the enemy cavalry, your lancers and pike carriers can follow. Support from distance fighters is doubtlessly an important tactical element. Your bowmen and crossbowmen can cause high losses among enemy troops from a safe distance.



As already mentioned, the distance fighters are not able to protect themselves at close quarters and must therefore be protected by other units. Fast advances into battle, surprise attacks behind enemy lines and recconasance missions are the tasks best suited to your riders. Faster than your foot soldiers, you can redirect your cavalry in battle to protect your own lines or to cleft enemy formations.



Because this unit uses the most raw materials, do not hesitate to order a fast retreat if they should not be successful in a mission. Now that you know the strengths and weaknesses of your soldiers it is time to think about their most favorable deployment. If your troops are not sent into battle in the correct formation, or too far away then the enemy will be triumphant. Although I have already mentioned it, I must again urgently stress that your bowmen and crossbowmen be protected from enemy contact. They cannot shoot into close combat fighting without endangering their own comrades. Even if it is not the most honourable way to do battle an attack from behind the enemy is extremely effective. The probability of a hit quadruples, which means that the enemy is practically unprotected. In the example you can see that the situation for the red soldiers does not look good because his units are much weaker than the opposition. Through a storm attack in the back of the blue lines the page turns quickly and the red troops are victorious. If the red forces were not so well positioned and could only attack from one direction, they would be massacred by the blue troops. I would also like to mention once more that it makes no sense sending riders against enemy lancers. The cavalry is fast enough to keep out of their way and that is exactly what you should command.



PLAYING SINGLE MISSIONS

In this game mode you can train before you send your noble worriers into battle. choose one of the desired missions from the seven and then start the game: Across the Desert, In a Strange Land, Snow and Sand, Land of Quick River, Black Gold, Mountain Walls, and Realm of the Darkness.

THE MULTIPLAYER GAME

In this mode, you can test your strength against up to five other ruling barons. Whoever manages to utterly destroy all enemy armies, towns, and villages wins the game.

Creating a new game round: *Choose per mouse, out of the top window the connection type and then click on "Create game." You will be asked for the names of players in the game and then taken to the menu with the game parameters. As game leader you alone have the right to set all frameworks and conditions for the game. You should begin with the choice of your game color. Click on one of the areas marked "Not Occupied." Your subjects and buildings will be shown with a colored rectangle, left, next to the chosen, marked area. Further information you will on the next screen.*

Possessions: *Here, you can set various Start Options.*
Nothing: *Each player starts with a storehouse and a few serfs and laborers.*
Troups: *Each player receives some additional troops for the defense of their town.*
Troops and Buildings: *Your town already has some buildings.*

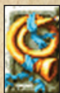
Startposition: *Here you can determine the distribution of players' positions.*
Sequence: *The positions, depending on the players' color, are put on their locations on the map*
Random: *The positions are distributed randomly.*

Messages: *This window displays all messages that players exchange with one another by using the Send function.*

Send: *Here, use your keyboard to send messages to opposing players. Pressing Enter displays the messages in the Messages window. This function is especially useful for agreeing beforehand on things such as how much raw material should be used, on which map the game should be played, and so on.*

Description: *This displays the maximum number of players, the size of the map, and the type of scenario (construction or battle) selected.*

Scenarios: *This is where you select the multiplayer map on which the game will be played. You can get information about the map in the Description window. You can also use this window for multiplayer games already saved. just select the saved game in the Scenario window and distribute the players to their original positions. The saved game situations are then transmitted to the different PCs. This can take a little time, depending on the performance of the connection selected. When all players are ready and the parameters have been selected, the game leader clicks Start, and the game begins.*



Messages: *To send a message to one or more players click on the post horn bottom right next to the control panel, then select in the window the address or addresses desired and then type your message. The message is sent when you*

press the "Enter" key. Players not selected in the window do not receive the message. Incoming messages are shown in the roll of parchment. When you click on a parchment you open the message, you can then read, close or destroy it.



Alliances: The scroll under the post horn enables you to forge temporary alliances. If only you and your allies are left in the annul the alliances and then try to defeat the remaining barons or rulers in battle. There can be only one winner! To forge an alliance with a particular player, click on his/her name. From that point on, your troops will not attack that player's troops. To annul the alliance, click again on your ally's name. When you confront other armies, you can easily tell which ones will or won't attack you (under current conditions at the "is friendly" or "is hostile" message.

HOTLINE & SUPPORT

Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

- Welches Betriebssystem nutzen Sie?
- Was für einen Prozessor besitzen Sie und mit wie viel RAM ist Ihr Rechner ausgestattet?
- Welche DirectX Version ist auf Ihrem Rechner installiert?
- Was für eine Grafikkarte und Soundkarte ist in Ihrem Rechner eingebaut?
- Was für eine Treiberversion der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Um obige Informationen zu erhalten, rufen Sie das DirectX Diagnoseprogramm auf. Klicken Sie auf Start-Ausführen und geben Sie DXDIAG ein. Klicken Sie auf "Alle Informationen speichern".

Before contacting our technical support, have the following information on your hardware system ready at hand:

- What operating system are you using?
- What processor do you have and how much RAM does your PC have?
- Which version of DirectX is installed on your computer?
- Which graphic card and sound card does your computer have?
- Which driver version do you have for your graphic card and sound card?

If you don't have the above information handy, you can use the DirectX diagnostics program. Click on Start - Run and type in DXDIAG. Click on "Save all information". If you send us an email, attach the file (compressed, of course) DxDiag.txt.

Deutschland
TopWare Entertainment GmbH
Otto Strasse 3, D - 76275 Ettlingen
E-Mail: support@topware.de
Tel: 01805-8679273 (TopWare)*
Fax: +49 (0) 721 - 91510222

(*: aus dem deutschen Festnetz 0,14 Eur/Min. Anrufe aus Mobilfunknetzen sind deutlich teuerer

Europe (English only)
TopWare Interactive AG
Otto Strasse 3,
D - 76275 Ettlingen, Karlsruhe
E-Mail: support@topware.com
Tel: +49 (0) 721 - 91510555

www.knights.de

CREDITS

a game developed by Joymania Entertainment
produced and published by TopWare Interactive

Programming
Peter Ohlmann

Game Graphics
Adam Sprys

Level Design
Adam Sprys
André Quaß

Executive Producer
Dirk P. Hassinger

Producer
Uwe Schäfer

Artwork & Illustrations
Adam Sprys
Elmore
Boleslaw Kasza
Christoph Werner

Cutscenes Direction
Slawomir Jedrzejewski

Modelling & Animation
Kajetan Czarnecki
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Rafal Januszkiewicz
Andrzej Rams
Piotr Rulka
Krzysztof Rybczynski
Grzegorz Wisniwski

Opening Animation
Uwe Schäfer
Christian Bigalk

Music
Sebastian Dierkes

Soundtrack Editing and Mixing
Black Box Studio
Karlsruhe, Germany

Speakers
Claus Boysen
Tim Timmermann
Peter Houska
Dirk Mühlbach
Ralf Ditze
Gerhard Piske
Gernot Wassmann

Manual Design and Type Setting
AC Enterprises
Karlsruhe

Manual Texts
Peter Ohlmann
Uwe Schäfer

Additional Modelling
Niels Horstmann

QA and Betatesting
Peter Ohlmann
Adam Sprys
Alexandra Constandache
Dirk P. Hassinger
Achim Heidelauf
Uwe Schäfer
Ingrid Schäfer
Ion Constandache
Roman Eich
Iris Mocsnek
Uli Smith
Paul Hassinger
Tim Wilson

Special Thanks
Tadeusz Zuber
Dieter Ohlmann
Carmen Constandache
Daniel Duplaga
Ingrid Schäfer
Andrea Rumpelt
Holger Leopold
Bernd Rack
James T. Seaman
Caroline Conneely
Andrea Ruef
Uwe Stößer
Ion Constandache
Stephanie Mantek
Daniel Radmacher
Thomas Wünschel
Melanie Leopold
Thomas Pape
Reality Pump Studios
Daisy von der Silberzeile
and ...Jumper!

LIMITED WARRANTY

Important - please read this licence agreement carefully.

This End-User Licence Agreement ("EULA") is a legal agreement between you and TopWare Interactive AG ("TopWare" or "we") for the computer game software stated above, which includes computer software and associated media, materials and other documentation together with any updates to the original game software which is provided to you ("Software Product"). Copyright and other intellectual property laws and treaties protect this Software Product. The Software Product is licensed, not sold. You only own the media on which the Software Product is recorded. TopWare and/or its licensors shall at all times retain ownership of the Software Product as recorded on the media and all subsequent copies regardless of form.

1. TopWare warrants to the original purchaser of this Software Product that the physical medium on which the Software Product is recorded will under normal use and conditions be free from material defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The entire liability of TopWare under this limited warranty will be, at TopWare's sole option, either (a) to return of the purchase price paid; or (b) to repair or to replace free of charge the Software Product that does not meet this limited warranty provided you return it in its original condition to the point of purchase with a copy of your receipt.

2. The Limited Warranty in section 1. above is void if failure of the Software Product has resulted from accident, abuse or misapplication. Any replacement Software Product will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

3. The limited warranty in this paragraph does not affect your statutory rights which may vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

4. Subject to the limited warranty above, this Software Product is provided "as is" and without warranty of any kind. To the maximum extent permitted by applicable law, TopWare and its licensors disclaims all other representations, warranties, conditions or other terms, either express or implied, including, but not limited to implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the Software Product and each and every part thereof. Without prejudice to the generality of the foregoing, TopWare does not warrant that the Software Product is error-free.

5. In addition, to the maximum extent permitted by applicable law:

(a) in no event shall TopWare or its licensors be liable for any damages whatsoever (including, but not limited to, direct, indirect, or consequential damages for personal injury, loss of profits, business interruption, loss of information, or any pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use this Software Product, even if TopWare has been advised of the possibility of such damages.

(b) in any case, the maximum aggregate liability of TopWare and its licensors under or in relation to this EULA or the use or attempted use of this Software Product shall be limited to the amount actually paid by you for the Software Product. Nothing in the terms above shall limit TopWare's liability to you in negligence for death or personal injury. TopWare guarantees to the original purchaser of this computer software product that the disc supplied with this product shall not show any default during a normal use period of ninety (90) days from the invoiced date of purchase. in the first instance please return the faulty product to the point of purchaser together with your valid receipt. If for any reason this is not possible, (and it is within 90 days of the purchase date), then the faulty compact disc/ cartridges should be returned to TopWare at the below address, along with a dates receipt, location of purchase, a statement describing the fault, and all original packaging.

Address for Returns:

*TopWare Interactive AG * Otto Str. 3 * 76275 Ettlingen, Karlsruhe * Germany*

Lost, stolen or damaged discs or storage devices cannot be replaced.



MN1043

TopWare Interactive AG • Otto Str. 3 • 76275 Ettlingen,Karlsruhe • Germany